독자에게는 기쁨을 업체에게는 만족을
월간 게임챔프
게임코믹
폭소 스화2
슈퍼컴보이
란마1/2 —주묘단적비보
에스트 폴리스
톨네코의 대모험
패밀리
록맨6
아랑전설2
수퍼 알라딘보이
3×3 아이즈
샤이닝포스2
애니비전
책속의 책1
집중공략/ 아랑전설 스페셜
책속의 책2
집중공략/ 대항해시대2, 삼국지 무장쟁패, 아카니아 왕국
IBM—PC 뉴소프트/앰부쉬, 블러드스톤, 마도자, 폭소출격, 링월드
PC게임 하우스/명문소프트
특별부록•게임명인이 추천한
「베스트 게임 완전 공략집」
'93 12

슈퍼 원더보이는 최고급 재료와 최첨단 기술진에 의해 열과 성을 다해 만들어졌습니다.

획기적 상품

100% 품질보증

슈퍼 원더보이는 게임을 사랑하는 어린이를 위해 태어났습니다.

특징 및 자랑

- 게임시간 조절장치 부착, 게임시작 30분후 경고음 발생/경고등 작동
- 기존 게임기의 단점을 철저히 보완하였습니다.
- 기존은 8비트, 성능은 16비트
- 인체 공학적 설계로 편리성 보장
- 화질, 사운드, 특히 디자인은 너무 멋져요

제조원 : (주)씨에코
주소 : 서울시 용산구 신계동 35—18
TEL : 711—3131, 711—3105~7
FAX : 711—3015

■ 총판점 ■
부산 : 홈 게임프라자 TEL : (051)645—2158
서울 : 삼일전자 TEL : (02)715—3131, 3101, 3144~5
대구 : 게임랜드 TEL : (053)421—5234
■ 특판점 ■ 서울 : 남북전자 TEL : (02)268—4353
■ 판매점 ■ 호호 게임타운(전자랜드 본관1층) TEL : 702—0202

베스트 게임 「완전 공략집」

'93 12월호 특별부록

'93 12

집중공략

란마 RANMA 1/2

—주묘단적비보—

슈퍼컴보이	현지 발매일	93/10/22	장르	롤플레잉	화면외국어 수준	일본어 중
	제작사	동보·소학관 프로덕션	용량	12M	대상 연령	중학생 이상
	현지 발매가	9,800엔	기타	동시발매	게임 난이도	ABC ⒹEF

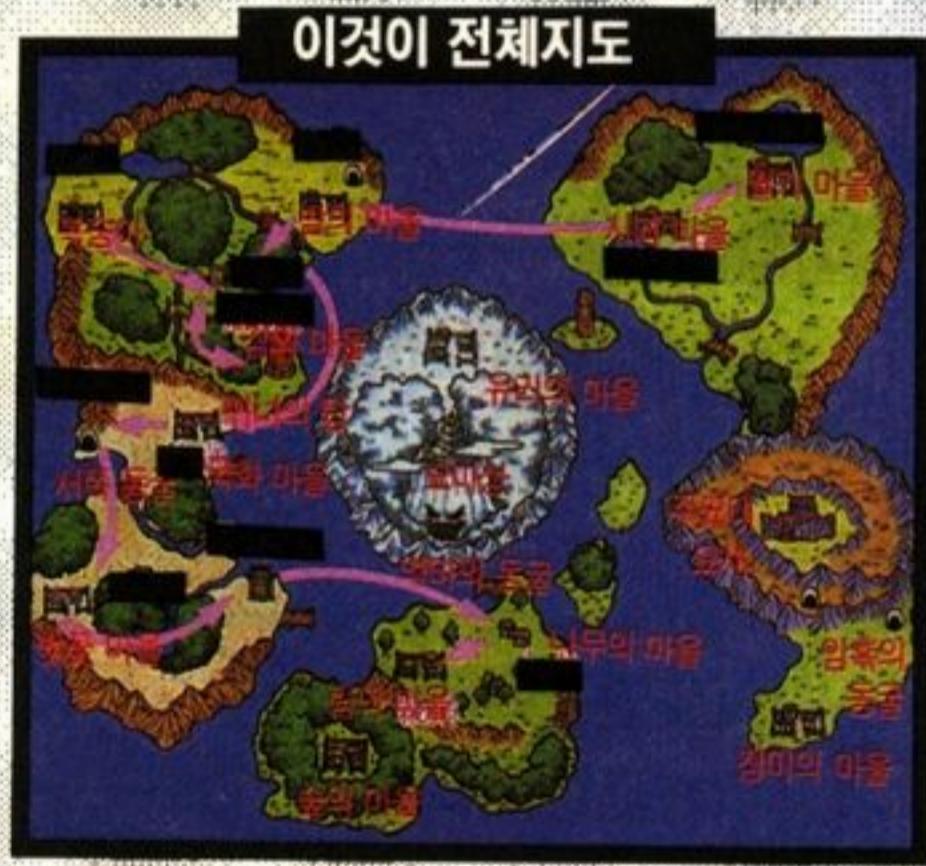
게임 뿐만 아니라 에니메이션으로도 우리들에게 폭넓은 사랑을 받고있는 란마가 액션 게임, 어드벤처 게임에 이어 롤플레잉 게임으로, 그것도 슈퍼컴보이로 나왔다. 이번 작품은 란마1/2 시리즈의 제작사인 소학관이 게임 제작에 참여하여 스토리면에서 단연 으뜸이라고 한다. 또 시리즈의 전 캐릭터들이 등장해 섬세한 구성과 필살기 사용, 물을 뒤집어 쓰면 변하는 란마의 모습 등 란마 1/2 시리즈의 아주 섬세한 부분까지 표현되어 있다. 란마 1/2 시리즈에서만 볼 수 있는 진한 감동을 기러기 우는 가을 달 밤에 게임 챔프와 함께 만끽하시기를…

스토리는 이렇게 시작되고…

어느 날 아침 평화스러운 천도가에 평화를 깨는 악의 무리가 있었다. 그 이름은 '주묘단'. 갑자기 나타난 정체 불명의 이 주묘단은 란마의 아버지 겐마를 납치한 것이다. 왜 팬더곰인 아버지를 납치한 것일까? 아카네라면 몰라도…

이들의 목적은 전세계에 있는 강한자들을 납치해 이들을 세뇌시켜 공포의 고양이 사회로 만든다는 것이다. 이런 엄청난 사실도 모르는 란마와 아까네는 아버지 겐마의 행방을 찾아 밖으로 나가게 된다. 그리고 란마 일행은 샴프의 증조 할머니(코론)로부터 주묘단의 목적을 알게 되는데…

그들은 자신들이 숭배하고 있는 괴물 고양이 신 「캄살」을 풀어주기 위해 '별의 수정'이 필요했었던 것이었다. 그래서 수많은 사람들을 납치했던 것이었다. 그런데 '별의 수정'에는 대단한 신통력이 있다는 소문이 들렸다. 이것만 있으면 모든 소원을 이룰 수 있다는 것이다. 마치 드래곤 볼처럼. 이 사실을 안 란마는 아버지 구출하기 전에 일단 자신의 병부터 고려고 하는데…

오데로 갔나♪ 오데로 갔나♬
우리 아버지!

주요 등장인물 소개!

란마와 함께 주묘단과 대항해 싸우는 란마의 친구들. 게임 전반부에서는 서로 으르렁거리며 다투는 친구들도 게임 후반부에서는 다시 친구가 된다. 캐릭터에 따라 변신도 각각 다르고 사용하는 무기와 필살기도 무척이나 다르다. 자! 아래에 소개되는 각 캐릭터의 특성과 무기 일람표는 여러분이 게임을 진행하는데 반드시 필요한 것들이다. 주의깊게 관찰하시기를…

게임 초반에는 보통의 기술밖에 장비되어 있지 않다. 일단 무기와 방어기구를 잘 정비하자!

장비할 수 있는 캐릭터에게는 확실한 무기와 방어기구를 장비해야 된다

●물을 뒤집어 쓰면

여자로

아카네의 집에서 아버지와 함께 사는 권법 소년. 굳이 설명할 필요도 없는 우리들의 주인공으로 이번에는 잃어버린 아버지를 찾는 중에 자신의 변신체질을 고치려고 한다.

란마
★특징 : 공격력이 뛰어나고 성장도 주인공답게 다른 캐릭터들보다 빠르다.

기술이름	효과
적천 대려주	전투 중 확실하게 적에게서 도망갈 수 있다
유성각	적 1인에게 손상을 준다
화중천진 감율권	적1인에게 강한 손상을 준다
비룡승천파	적 전체에게 손상을 준다
비상각	적 1인에게 치명상을 준다
비룡강림탄	적 전체에 큰 손상을 준다

●물을 뒤집어 쓰면

고양이로

묘반점 주인인 코론 할머리(샴프의 진주 할머니)의 손녀딸로 란마를 무척이나 좋아한다. 샴프는 란마에게 잘보여 아카네에게 약혼자의 권리를 빼앗으려 오늘도 노력하고 있다.

샴프
★특징 : 자신이 공격하는 것보다 다른 캐릭터들을 도와주는 역할이 주 임무이다. 그러나 체력이 약한 것이 흠이다.

기술이름	효과
치료	아군 1인의 HP를 회복시켜 준다
선발한호지압권	적 1인의 움직임을 봉쇄한다
강력점화	적 1인의 수비력을 떨어뜨린다
부활	기절한 동료의 HP를 회복시킨다
열룡기공벽	아군 1인에게 보호막을 쳐준다
강완력	그 전투 중에만 아군의 전투력을 향상시킨다

●물을 뒤집어 쓰면

돼지로

원작에서는 란마의 라이벌로 항상 등장하지만 이번에는 강직한 아군으로 등장한다. 아카네를 짝사랑하고 있지만 그것이 잘될런지… 아무튼 방향감각이 없어 때로는 고생을 한다.

료가
★특징 : 변신을 하면 사용할 수 없는 기술이 많다.

기술이름	효과
석적 회전우산	적 1인을 잠재운다
폭쇄점혈	적 전체에게 손상을 준다
지리멸렬	적 전체를 혼란시켜 동료가 되게한다
사자포효탄	적 전체에 큰 손상을 준다
참적 회전우산	적 전체를 잠재운다
비상호룡파	적 전체에게 파괴적인 손상을 준다

●물을 뒤집어 쓰면

아, 차가와

천도도장의 3번째 딸로 무술이 뛰어나다. 란마를 무척이나 좋아하지만 그것을 잘표현 못해 언제나 란마와 싸움만 하는 새침떼기 소녀.

아카네
★특징 : 방어하는 기술이 많고 공격하는 기술은 그다지 위력이 없다.

기술이름	효과
손 치료	아군 1인의 HP를 회복시켜준다
지옥치	적 1인에게 손상을 준다
모두 손 치료	아군 전원의 HP를 회복시켜준다
산풍	적 전체에게 손상을 준다
모두 치료	아군 전원의 HP를 대폭으로 회복시켜준다
완쾌 손 치료	아군 1인의 HP를 완전히 회복시켜준다 기절된 상태에선 효과가 있음

●물을 뒤집어 쓰면

팬더 곰으로

란마의 아버지. 란마와 함께 중국의 주천향에 수련하러 갔다가 물을 뒤집어 쓰면 팬더로 변하는 주문에 걸렸다. 이 게임에서는 주묘단에게 납치 당한다.

기술이름	효과
개구리 상태	자신을 적의 공격으로부터 방어한다
지옥 요람	적 1인의 움직임을 봉쇄한다
용묘기공탄	적 전체에게 손상을 준다
맹호락지세	그 전투에서 확실하게 도망갈 수 있다
맹호고비차	적 공격을 자신에게 집중시킨다
맹호일격옹	적 전체에게 큰 손상을 준다
낭하습래태	적 1인에게 치명상을 준다

겐마
특집 : 지옥 요람은 팬더일 때밖에 사용할 수 없다.

●물을 뒤집어 쓰면

오리로

중국의 권법가. 샴프와 어릴 적을 같이 보냈으며 현재는 란마와 라이벌 관계 샴프에게 언제나 적극적으로 프로포즈 하지만 번번히 딱지 맞고 만다.

무스
★특징 : 공격력은 뛰어난 캐릭터이지만 백조권은 변신 후에는 사용할 수 없다.

기술이름	효과
백조권	적 1인에게 손상을 준다
목멸목	적 전체의 움직임을 봉쇄한다
역공마성권	적 1인의 수비력을 떨어뜨린다
치룡기공벽	아군 전원에게 보호망을 설치하여 방어한다
용왕강완력	아군 전원의 공격력을 높여준다

도구·장비 일람표

이것은 가게서 판매하는 아이템의 일람표다. 이 물건들은 던젼의 보물 상자 속에도 있지만 그 밖의 장소에도 있다.

★무기 일람표

명칭	공	수	속	란	료	아	샴	겐	무
너클	+10								
강철 너클	+25		+2						
이글 가이저	+80					×	×		
번개 카이저	+50		+5						
빛의 너클	+70		+7						
피코피코 해머	+25		−10	×			×	×	
톤파	+25	+3		×		×		×	
도깨비 방망이	+70		−20	×			×	×	
나무 쌍절봉	+15								
삼절곤	+25			×	×			×	
쌍절봉	+55								
강철 삼절곤	+75			×	×			×	
가죽 채찍	+18			×	×			×	
메탈 위프	+28			×	×			×	
케타 체인	+58			×	×			×	
불의 채찍	+75			×	×			×	
쇠구슬 달린 낫	+70			×	×	×	×	×	
뻔다미	+50			×	×	×	×	×	
남미	+40			×	×	×	×	×	

★방어기구 일람표

명칭	공	수	란	료	아	샴	겐	무
보통 옷		+5						
인민복		+16			×	×		
바람의 권법 옷		+30			×	×		
호랑이 권법 옷		+40			×	×		
금강 권법 옷		+45			×	×		
세라복		+10	×	×			×	×
중국 옷		+20	×	×			×	×
여걸족 옷		+30	×	×			×	×
이케이케 스츄		+40	×	×			×	×
천녀의 옷		+45	×	×			×	×
머리 띠		+4						
인민 모자		+8			×	×		
힘 머리 띠	+10	+15			×	×		
강철의 머리 띠		+20						
방어의 투구		+25			×	×		
용의 머리 띠		+30			×	×		
리본		+10	×	×			×	×
중국 모자		+15	×	×			×	×
여걸족의 모자		+20	×	×			×	×
화려한 모자		+25	×	×			×	×
복숭아색 시니온		+30	×	×			×	×

★도구 일람표

명칭	효과
주전자	란마들을 뜨거운 물로 원래의 인간 상태로 변하게 한다
양동이	란마들을 차가운 물로 동물(여자)로 변하게 한다
머리머리 드링크	이것을 마시면 전투력 어느 정도 회복시켜준다
빙빙 드링크	이것을 마시면 투기를 완전히 회복시켜준다
바리바리 드링크	이것을 마시면 HP와 투기를 완전히 회복 시켜준다
야채 부침	HP를 약간 회복한다
돼지고기 부침	HP를 많이 회복한다
믹스 부침	HP를 더욱 크게 회복한다
스페셜 부침	HP를 완전히 회복한다
복숭아	HP를 완전히 회복한다
천의 복숭아	동료 모두의 HP를 완전히 회복한다
벌레약	독에 중독된 사람을 치료한다
곰의 쓸	전투 중 마비를 치료한다
슬리퍼	전투 중 혼란을 회복한다
하리센	전투 중 잠을 잔 사람을 회복시킨다
해열제	전투 중 혼란을 회복한다
고려인삼	전투 중 모든 상태를 모두 회복한다
고양이 석상	동굴에서 탈출한다
태운 밤	적에게 불 공격
불의 밤	적에게 강한 불 공격
비뢰신	적에게 전기 공격
번개과자	적에게 강한 전기 공격
우지킨도끼	적에게 얼음 공격
얼음의 라팔	적에게 강한 얼음 공격
가라가라 드롭프스	적을 마비 시킨다
거북이 꼬리	적의 민첩성을 저하시킨다
양의 베개	적을 잠자게 한다
웃음초	적의 방어력을 저하시킨다
패닉조코	적을 혼란시킨다
아카네의 쿠키	적에게 큰 데미지를 준다
태양의 스타킹	공격력이 10 상승
나케의 신발	민첩성이 10 상승
아니기리의 부적	전투 중 공격력을 올린다
날으는 부적	전투 중 민첩성을 올린다
참공의 부적	전투 중 방어력을 올린다

유괴된 친구들을 찾아라!

천도가에서 아침 식사 중 납치당하는 겐마!

어느 평화스러운 날 연마의 마을에 주묘단이라고 하는 집단이 나타나 유명한 격투가들은 모조리 납치해 간다. 란마의 아버지닌 겐마도 그 한사람이다. 천도가에서 아침 식사 중 갑자기 기습을 받아 납치당한 것이다. 마을에서 일단 정비를 한 이들은 다시 고등학교 쪽을 향하고 있었다.

우코의 집에서 식사를…

자! 우코 얼른 밥 줘!

물론 공짜로 대접받는 것은 아니지만 체력이 떨어졌을 때 이곳으로 가서 체력을 회복시키자!

우쿄 역시 란마와 절친한 친구이다. 우쿄네 가게에 가면 란마는 우쿄에게 체력을 회복시켜 주는 음식을 대접받을 수 있다.

아카네와 함께 고등학교로 가자!

겐마를 납치한 주묘단 일당이 고등학교 쪽으로 사라졌다. 그러나 고등학교에는 열쇠가 걸려있기 때문에 안으로는 들어갈 수 없다. 우선 아카네와 이곳저곳 돌아다니면서 정보를 수집하자! 고양의 반점 주인인 코론이 주묘단에 대해서 무엇인가 알고있는 듯하다.

우선 고등학교로 가보자! 그러나 열쇠가 채워져 있기 때문에 안으로는 들어갈 수 없다

고양이 반점 주인 코론이 고양이 마왕에 대한 정보를 알려준다

하수도 관에서 열쇠를 입수하자!

코론으로 부터 주묘단에 관한 것을 알아낸 후 샤프를 친구로 맞이하자! 그리고 공터에 있는 하수도 관을 조사해 보자! 그러나 그 안은 던전과 같이 무척 넓게 되어 있다. 그 안을 열심히 조사하다 보면 그 안에서 고등학교의 열쇠를 가지고 있는 적과 우연히 만나게 된다. 그다지 강한 적은 아니므로 쓰러뜨리고 열쇠를 빼앗자!

고등학교의 열쇠를 가지고 있는 적과 우연히 만나게 된다

하수도 관 안에는 의외로 넓다

상대는 자코 캐릭터

장비를 정비하고 학교 안으로!

이곳에 들어가려면 암호와 열쇠가 반드시 있어야 한다

연마 마을 기게 리스트	방 어 기 구 점	도 구 점
무 기 점	보통 옷 80	야채 부침 10
	세라 복 200	모리모리 드링크 10
너클 120	인민 복 250	벌레약 100
나무 쌍절봉 120	머리 띠 50	금의 뜸 100
피코피코 해머 250		슬리퍼 100
		하리센 100

고등학교에 있는 창고는 코론만이 알고있는 암호와 열쇠 중 하나만 없어서 열 수 없다. 그러나까 먼저 고양이 반점에 들러 학교로 가야 한다.

그 안은 그다지 넓지는 않지만 적들이 종종 나타나기 때문에 3인 모두 충분한 장비를 하지 않으면 곤란하다.

하수도 관의 중앙 해열제

B1F

B2F

B3F

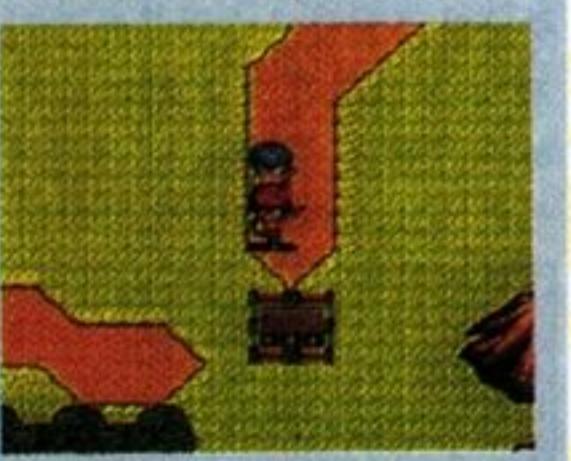
헤어진 멤버와 다시 합류!

적의 음모로 란마 일행은 이상한 곳으로 유괴되어진다. 아무튼 이곳을 탈출하여야 하는데 … 우선 감옥에서 탈출하고 잃어버린 아카네와 샴프를 찾으로 가자! 그리고 이곳에서 열신히 동료들을 찾으면 료가를 동료로 맞이할 수 있게 된다.

이곳은 어디란 말인가? 빨리 잃어버린 동료들을 찾아야 하는데…

도움이 되는 숙소 발견!

사과 마을에 나타나는 적들은 상당히 강하다. 기습을 받지 않도록 주의하면서 조금씩 레벨을 올려나가자! 딸기 마을의 남동쪽에 있는 숙소를 거점으로 하면 무척 편리하다.

딸기 마을에서 남쪽으로 가면 숙소가 있다

우선 감옥에서 탈출하라!

란마가 붙잡혀있는 감옥은 구조가 그리 튼튼하지 않다. 벽을 잘관찰하면 쉽게 부술 수 있는 장소를 금방 발견할 수 있을 것이다. 이곳을 탈출한 후에는 잃어버린 동료를 찾기위한 정보수집을 해야한다.

이곳은 딸기 마을이다. 이곳저곳 헤매다니면서 정보를 얻자! 정보에 의하면 남서쪽에 있는 사과 마을에 아카네가 있는 것같다.

적이 없으면 벽을 잘관찰하여 탈출할 수 있는 장소를 찾아보자!

감옥을 탈출했다. 이곳이 바로 딸기 마을이다. 남쪽을 가면 사과 마을로 갈 수 있다

오! 나의 아카네은 어디에

사과 마을에서는 료가를 만날 수 있을 것이다(자식! 왜 여기에 있지?). 일단 료가와 일행을 만들어 여관으로 가자! 여관 2층에서 주묘단을 발견할 수 있지만 1층이 여자 목욕탕이기 때문에 이 둘로는 이곳을 들어갈 수 없다. 그렇다면 란마가 여자로 변신을 하면 어떨까? 역시 그 방법이 최고야!

먼저 여관으로 가자! 2층에 주묘단이 있다는데…

마을 안으로 들어가면 료가를 쉽게 만날 수 있다

여자 목욕탕 때문에 안으로 들어갈 수 없게 되었다. 그렇다면 란마를 여자로 변신시켜 들여보내자!

딸기 마을 가게 리스트	방 어 기 구 점	도 구 점
무 기 점	세라 복200	모리모리 드링크 10
	인민 복 250	벌레약 100
나무 쌍절봉 120	머리 띠 50	금의 똥 100
피코피코 해머 250	리본 500	슬리퍼 100
가죽 채찍 280	인민 모자 300	하리센 100
		해열제 100
우쿄의 가게		고양이 석상 150
야채 부침 10		

사과 마을 가게 리스트	방 어 기 구 점	도 구 점
무 기 점	세라 복 200	모리모리 드링크 10
나무 쌍절봉 210	인민 복 250	벌레약 100
피코피코 햄머 250	머리 띠 50	금의 똥 100
강철 너클 350	리본 500	슬리퍼 100
	인민 모자 300	하리센 100
		해열제 100
		고양이 석상 150

사과 마을 여관의 지하

＊보스 야차왕

아카네를 납치해간 주묘단의 간부다. 레벨과 장비만 충분하다면 어려운 상대는 아니다

고양이 마왕 캄살의 부활을 저지시켜라!

잃어버린 아카네와 합류한 후 적이 사악한 적들이 이용하는 샛 길을 통과하면 서쪽 대륙에 다르게 된다. 이 대지 어딘가에 3가지 종류의 신기(神器) 중 하나가 숨겨져 있을 것이다.

주묘단은 고양이 마왕 캄살을 완전 부활시키기 위해 '복숭아의 마가다마', 벚 꽃의 '벚 꽃의 칼', '숲의 거울'의 신기를 찾고 있다. 그들 보다도 앞서 이 신기들을 얻어야 한다.

여관의 던전을 빠져 나가면 이런 장소가 나온다.

왠지 이상한 느낌이 든다. 그러나 안으로 반드시 들어가야 한다

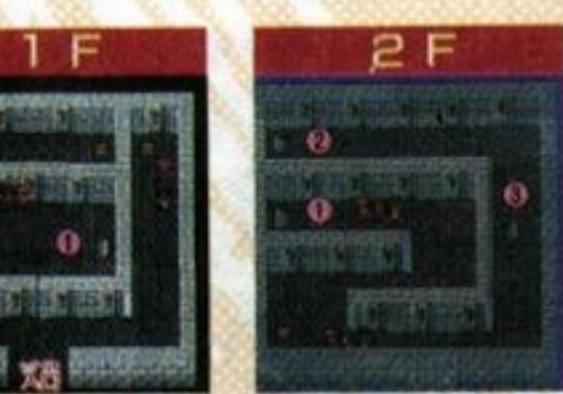
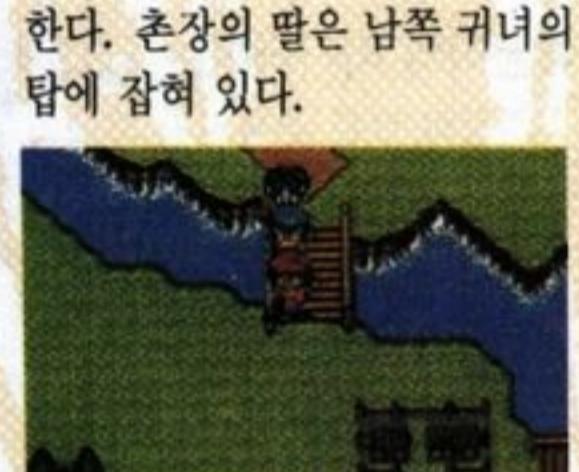
'파술의 부적'를 입수하라!

서쪽 대륙에서 출발하여 처음 도착하는 곳은 밤의 마을이다. 여기에서는 반드시 파술의 부적를 얻어야 한다. 이것은 '복숭아의 마가다마'를 얻기 위해 반드시 필요한 것이다. 그리고 감의 마을 촌장과 이야기를 해서 무엇인가 정보를 얻어야 한다.

처음에 이들은 란마 일행을 적으로 알았으나 오해가 풀리면 쉽게 '파술의부적'를 얻을 수 있다

남쪽에 있는 '감의 마을'로 가자.

촌장의 딸을 구출하라!

감 마을에서는 촌장의 딸이 주묘단에게 납치당해 큰 소동이 벌어졌다. 주묘단은 촌장의 딸과 파술의 부적를 교환하자고 한다. 그러나 절대 이들에게 그 신기를 넘길 수는 없다. 무슨일이 있어도 촌장의 딸을 구해야 한다. 촌장의 딸은 남쪽 귀녀의 탑에 잡혀 있다.

귀녀의 탑

이 던전은 그다지 복잡하게 되어 있지는 않다. 우선 보물 상자를 찾아라!

우쿄의 가게를 찾아라!

조금 먼 곳에 있지만 감 마을의 서쪽에는 우쿄의 가게가 있다. 이 곳에서 맛있는 음식을 많이 사 체력을 회복시키자!

조금 발견하기 어려운 곳에 있다

음식을 충분히 사가지고 가자!

주묘단이 촌장의 딸을 납치했다구요! 지금 어디 있어요!

올라가야 할 계단은 4층이다. 일단 체력 회복부터!

* 보스 나살녀

나살녀는 야차왕의 아내다. 특수 공격에 주의하고 기술을 활용하자. 이기면 나살녀는 죽는 척을 한다. 무의미한 사살은 역시 무의미하다는 것을 알려준다…

감 마을 가게 리스트
도구점
빙빙 드링크 50
새우 오징어 부침 50
벌레약 100
금의 뜸 100
슬러퍼 100
하리센 100
해열제 100
고양이 석상 150

밤의 마을 가게 리스트	방 어 기 구 점	도 구 점
무 기 점	세라 복 200	빙빙 드링크 50
	인민 복 250	새우 오징어 부침 50
가죽 채찍 280	리본 500	벌레약 100
강철 너클 350	인민 모자 300	금의 뜸 100
삼절곤 450	힘의 머리 띠 1,000	슬러퍼 100
톤퍼 500	중국 모자 880	하리센 100
		해열제 100
		고양이 석상 150

복숭아의 마가타마는 절대 적에게 줄 수 없다

촌장의 딸은 구했지만 파술의 부적를 적들에게 빼앗긴 란마 일행! 이들이 복숭아의 마카타마를 입수하지 못하도록 최선을 다하자! 이 신기가 있는 곳은 북서쪽에 있는 복숭아의 마을이다. 그러나 이 신기가 있는 신전에는 적들이 엄청나게 둘러싸여 있다. 그러나 어딘가에는 반드시 길이 있을 것이다.

촌장의 딸을 구하면 서쪽에 있는 다리가 개통되어 건널 수 있다

다리를 건너 북서쪽으로 가면 복숭아 마을이다. 그러나 마을 안에는 이미 적들이 가득하다

신전에도 적들이 가득 있어 들어가기란 거의 불가능하다. 잘 보면 어딘가에 길이 있을 것이다

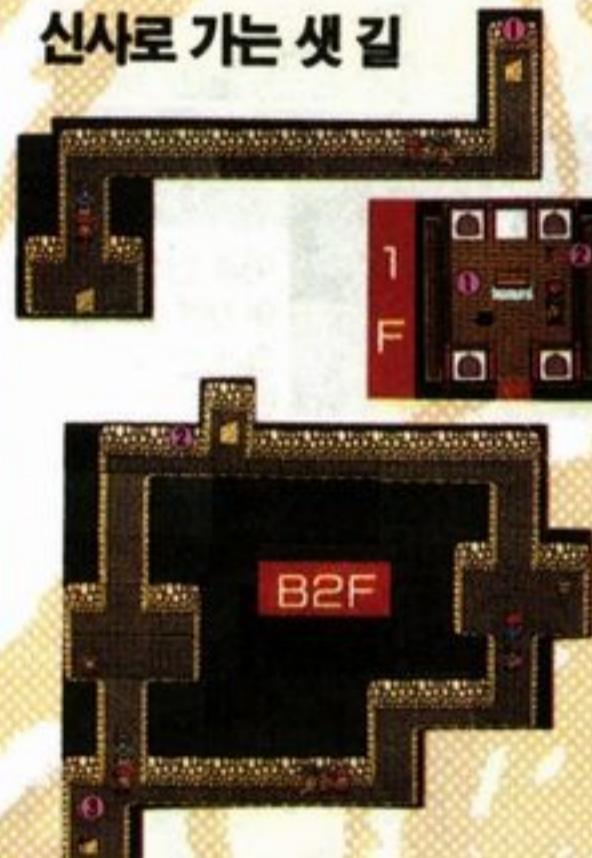
일단 배로 남쪽에 있는 수수께끼 섬으로 가자!

신전 안으로 들어가는 조그만 한 샛길이 있다. 그 샛길로 안으로 들어가 복숭아의 마가카마를 지킬 수 있으면 감 마을로부터 심부름꾼이 온다. 다시 마을로 되돌아와 달라는 것이다. 촌장은 또 남쪽에 있는 2개의 신기도 지켜달라고 부탁을 하면서 배 한척을 준다. 이 배를 타면 마을로 돌아갈 수 있다. 이 때 촌장의 부탁은 반드시 받아들여야 한다.

신기를 적들로부터 빼앗으면 다시 마을로 돌아가자!

한번 타면 되돌아 오지 않는다. 이 때 장비 등 준비를 잘 갖추어야 한다

이 주위는 바다의 적은 나타나지 않는다. 재미있는 배 여행이다

신사로 가는 샛 길

복숭아 마을 가게 리스트	방 어 기 구 점	도 구 점
무 기 점	중국 옷 800	빙빙 드링크 50
	바람의 권법 옷 800	새우 오징어 부침 50
톤퍼 500	여혈족의 옷 1,000	태운 밤 150
예달 위프 620	힘의 머리 띠 1,000	가라가라드롭프스 150
번개 너클 800	중국 모자 880	양의 베개 150
	강철 머리 띠 850	거북이의 꼬리 150
	여혈족 모자 1,000	웃음초 150
		고양이 석상 150

복숭아 마을 지하 신전

신전의 내부에서는 침입할 수 없지만 마을 어딘가에 신전 내부로 연결되어 있는 샛 길이 있다

* 보스 현무

사천왕의 한명이다. 그리 강하지 않으므로 특수 공격에만 주의 하자! 보스와의 전투 전에는 세이브를 꼭 하는 것이 좋다

아버지 겐마의 본심은 무엇일까?

재미있는 배 여행도 이것으로 끝! 배로 해안을 따라 간신히 도착한 곳은 국화의 마을이다. 이곳에서 멀리 떨어져 있는 모래의 창고에 신기(神器)의 하나가 숨겨져 있다고 한다. 그러나 그 앞에 서있는 사람, 아니 동물은 다름이 아니라 란마의 아버지인 겐마이다. 과연 그는 적인가 아니면 아군인가? 아! 이것이 문제이다.

작은 국화 마을. 우선 마을 사람과 이야기 하자!

서쪽의 동굴에는 과연 무엇이?

국화 마을에서는 한 여자아이가 서쪽 동굴로 납치당했다는 정보와 남쪽 사막에 벚 꽃이 있다는 정보를 듣는다. 이 동굴은 신기와는 별로 관계가 없는 것처럼 보이지만 이곳에 무엇인가 있는 듯한 예감이 든다. 일단 안으로 들어가자!

누가 납치했는지는 정확히 알 수는 없지만 일단 구하러 가자

동굴 안에는 3층 까지 던전이 연결되어 있다

* 보스 무스

세뇌 당한 무스가 보스다. 현무보다 강하므로 작다고 방심하면…

변신을 적적히 사용하자!

변신을 하면 기술을 사용할 수 없는 캐릭터들이 있다. 그러나 변신을 하면 그 파괴력이 더욱 뛰어난 캐릭터도 있으니 이것을 잘 이용 하도록!

겐마는 변신 하는 편이 공격력이 뛰어 나다

료가와 무스는 변신하지 않는 것이 좋다

벚꽃 마을에서 겐마 발견!

동굴을 탐사한 후 남쪽 사막으로 향하자! 이곳에 벚꽃 마을이 있다. 그러나 마을 안으로 들어가면 료가가 갑자기 행방불명된다. 뭐 하는 수 없지! 료가를 빼고 다니는 수밖에. 그러나 적은 겐마를 '신의 팬더'라고 부른다. 과연 겐마의 정체는 무엇인가?

벚꽃 마을에서 겐마를 발견한다. 그러나 료가가 겐마를 찾으러 어딘가로 사라진다

란마를 여자로 변신시켜 안으로 들어 가자!

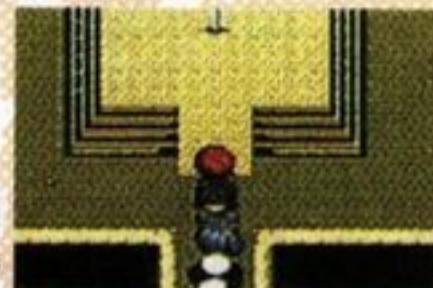
* 보스 겐마

자신의 이득을 위해 아들을 배반하는 겐마… 그러나 그에게도 배반할 수뿐이 없는 이유가 있긴 있다… 상대는 무스보다 강하므로 역시 방심은 금물!

모래 창고로 향하자!

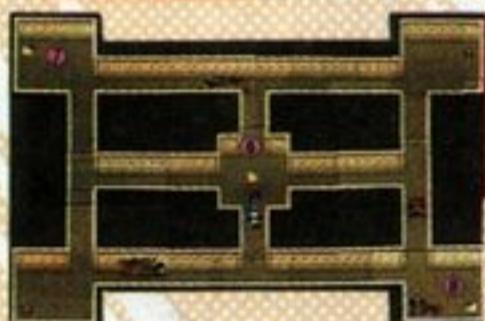
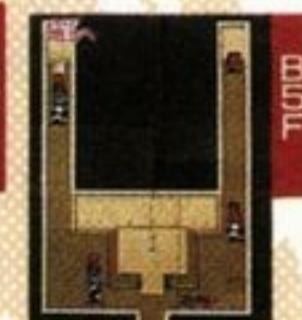
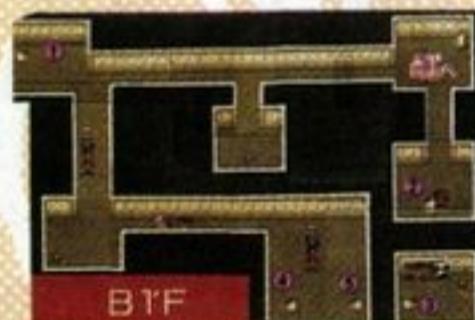
벚꽃 마을에서 이벤트가 끝나면 동쪽에 있는 모래의 창고로 들어가자! 여기에 '벚꽃의 큰 검'이 있다. 그러나 이 안에 있는 적들은 지금까지 적들과 비교할 수 없을 정도로 엄청나게 강하고 근처에 숙소도 없기 때문에 충분히 주의를 해야 한다. 그러기 때문에 그 전에 도구를 장비하고 들어가야 한다.

벚꽃 마을의 동쪽에 모래의 창고가 있다. 여기서 오른쪽에 있는 우코의 가게에 반드시 들려야 한다

지하 5층까지 내려가면 벚꽃의 큰검을 볼 수 있게 된다

국화 마을 가게 리스트	도 구 점
무 기 점	빙빙 드링크 50
	새우 오징어 부침 50
쌍절봉 1,200	태운 밥 150
도깨비 방망이 1,400	비뢰신 150
케타 체인 1,500	우지킨도끼 150
남비 500	거북이의 꼬리 150
켄다마 900	웃음 초 150
	고양이 석상 150

벚꽃 마을 가게 리스트	방 구 점	도 구 점
우코의 가게	바람의 권법 옷 800	태랑의 스타킹 750
	여혈족의 옷 1,000	니케의 신발 750
야채 부침 10	호랑이 권법 옷 1,500	빙빙 드링크 50
새우 오징어 부침 50	이케이케 스츄 2,000	벌레약 100
돼지고기 부침 100	강철 머리띠 850	금의 뜸 100
	여혈족의 모자 1,000	슬리퍼 100
	방어의 투구 900	하리센 100
	화려한 모자 1,200	고양이 석상 150

모래의 창고

지금까지 던전과는 달리 이곳은 무척 복잡하다. 더욱이 레벨이 굉장히 높은 적이 출현하기 때문에 자칫 방심을 하면 게임 오버가 될 수도… 그러나 적들이 강하고 던전이 복잡하긴 하지만 안에는 여러가지 아이템이 잔뜩있으므로 안심하라!

* 보스 무스, 겐마

겐마와 무스는 전에 싸울 때와 능력이 같으므로 한쪽을 먼저 쓰러뜨리자.

잃어버린 동료와 뜨거운 재회!

남은 신기는 숲의 거울 하나뿐이다. 모래의 창고에서 다시 동쪽 대륙으로 이동하게 된다. 그러나 간신히 도착을 했더니 이곳은 금남의 마을(남자는 들어갈 수 없는 마을)이였다. 으악! 이런 잔혹한 일이! 뭐 아무튼 란마와 무스는 이 때문에 때아닌 옥살이를 한다.

아카네와 샴프는 남쪽 림의 마을에 있다고 한다. 한시라도 빨리 동료들과 합류해 마지막 남은 세번째의 신기를 찾자!

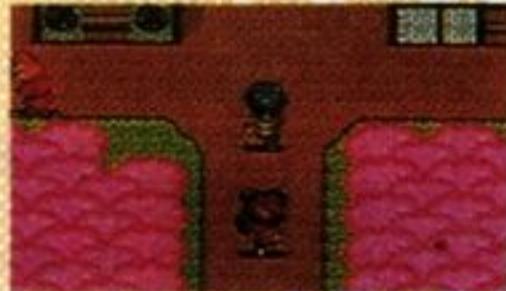
동쪽 대륙으로 이동 중 적의 습격을 받는다

갑자기 나무의 마을로 날아와 버린다

료기와 다시 만난다!

나무 마을 감옥에서 고생고생하고 있는 란마와 무스 앞에 행방불명되었던 료가가 나타난다. 료가는 방향 음치이기 때문에 이곳저곳 돌아다니가 결국 이곳으로 오게된 것이다. 아무튼 료가가 벽을 뚫고 오는 바람에 이로서 3인의 일행을 구성할 수 있게 되었다. 자! 이제 힘을 합쳐 밖으로 나가자! (물론 변해서 나가자!)

인질과 신기를 교환하자고?

마을을 나온 3인은 남쪽 숲에서 세뇌한 교장에게 포위되어진 아카네 일행을 발견한다. 교장은 신기와 이들을 교환하자고 하지만 빈 틈을 노려 아카네 일행을 구해내자!

신기와 교환하자고 하는 교장! 이나쁜…그러나 빈틈을 노려 한 번에…

나무 숲을 탈출한다면 남 쪽 마을로가자! 나의 아카네는 오데로 갔오?

나무 마을 가게 리스트	무 기 점	방어기구점	도 구 점
우코의 가게	크사리가마 1,200	호랑이 권법 옷 1,500	빙빙 드링크 50
	강철의 삼절봉 1,900	이케이케 슈츠 2,000	고려 인삼 200
아채 부침 10	이글 카이저 2,000	금강 권법 옷 2,000	드롭프스 150
새우 오징어 부침 50	불의 톤파 2,000	천녀의 옷 2,500	양의 베개 150
돼지 고기 부침 100	불의 채찍 2,100	방어의 투구 900	패닉크쵸코 150
믹스 부침 200	빛의 너클 2,400	화려한 모자 1,200	미나기리의 부적 200
스페셜 부침 300		용의 머리 띠 1,000	날으는 부적 200
		복숭아 색의 시니용 1,400	인내의 부적 150

숲의 마을로 가자!

교장을 쓰러뜨리면 아카네와 샴프가 다시 동료가 된다. 숲의 마을 입구에 큰 바위가 있어 들어가지 못하는데 림의 마을 사람에게 물어보니 바위 앞에서 뒤로 3칸 가면 남쪽에 비밀 통로가 있다는 것이다. 도망간 교장의 뒤를 쫓아 숲의 마을로 가자! 비밀 통로에서 숲의 마을까지 가려면 가는 통로인 숲을 한참 돌아가야 함으로 장비를 단단히 해야한다.

림의 마을 가게 리스트
도구점
빙빙 드링크 50
복숭아 500
아카네의 쿠키 200
태운 밤 150
비뢰신술 150
우지킨도끼 150
인내의 부적 150
고양이 석상 150

숲의 마을로 가는 비밀통로는 이곳에 있다!

교장 일가의 도전!

숲의 마을에선 잡혀가서 세뇌당한 풍림고교의 학생들이 마을 안에 요새를 만들고 있었다. 여기서 땅을 파던 학생이 거울을 찾았다고 쿠노오에게 보고를 해 오는데 그 사이에 쿠노우들이 거울을 가지고 숲의 요새 속으로 달아난다. 숲의 거울을 찾으로 요새로 들어가자.

앗! 쿠노우와 고다찌가 있다! 그런데 세뇌당했군

숲의 마을 요새

이 곳은 별로 어려운 것이 없다. 보물보다 먼저 보스를 쓰러뜨리러 올라가자. 보스를 쓰러뜨리면 적이 없어져서 나오지 않으므로 그때 여유있게 보물을 얻으러 가자!

* 보스 교장, 쿠노우, 고다찌

교장은 세뇌당해도 성격의 변함이 없다.

주묘단의 음모를 파헤치자!

교장들의 도움으로 드디어 주묘단의 요새가 있는 섬까지 왔다! 일단 이 장미 마을에서 새로운 장비와 정보를 얻고 암흑의 동굴로 가자. 정보에 의하면 그 옛날에 묘마왕을 봉인한 '류'라는 용사가 아직 어딘가에 살아있다는 것이다.

또 3가지 신기를 별의 수정으로 다시 만들려면 주묘대요새의 신전에 가야한다는 것이다. 과연 란마는 주묘단의 음모를 막아 자신의 소원을 이룰 수 있을 것인가?

암흑의 동굴을 통과해야 요새로 갈 수 있다는데…

암흑의 동굴

이 곳을 통과하면 대요새로 갈 수 있다. 그런데 중간에 사소한 일로 샴프와 료가가 어디론가 가버린다. 그래서 이곳의 보스와의 전투가 힘들어지므로 미리 대비책을 세우자! 그리고 이곳에서 지금까지 의문이었던 '무신'이 그 정체를 들어낸다.

아카네가 가는 길로 갈까, 샴프가 가는 길로 갈까 고민하던 중 갑자기 샴프가 화가 나서 가버린다. 그런데 료가는 왜 가는 거야…

* 보스 풍신, 뇌신(번개 신)

무신의 부하인 '풍신'을 쓰어뜨리기 위해서는 란마의 비상각을 2~3회 사용하면 된다. 그러나 상대의 공격이 강하기 때문에 아카네를 잘 이용하면서 전투를 해야한다 뇌신도 방법은 같지만 계속된 싸움으로 고전할 것이다. 아카네의 기술로 회복을 하자!!

무신의 정체!!

풍신, 뇌신을 쓰러뜨린 란마들의 앞에 무신이 나타난다. 그의 습격으로 말미암아 아카네가 납치 당하고 만다. 이렇게 되면 모든 것은 캄살의 뜻대로… 쓰러져 있던 란마를 샴프가 구해준다. 샴프와 함께 주묘대요새로 가자! 중간에 휴게소가 있으므로 장비를 단단히 하자!

휴게소에서 료가가 다시 동료가 된다. 그런데 왜 벽은 부실까?

주묘대요새

이곳에 들어가면 아카네와 청룡의 대화가 나온다. 이야기를 들어보니 청룡이라는 자는 그리 나쁜 사람이 아닌 것같다. 그런데 왜 사천왕이 됐을까? 여기는 미로가 대단히 복잡하다. 나오는 적을 전체공격으로 한번에 쓰러뜨려 손상을 입지말자. 투기(闘氣)는 걸어 다니면 회복하므로 아낄 필요가 없다. 보스는 청룡이 아니고 돌아온 현무와 백호, 무신 그리고 캄살의 4명이므로 미리 대비책을 세워야 한다.

＊보스 돌라온 현무

개조돼서 돌아온 현무지만 지금의 란마들의 상대는 안된다. 단숨에 쓰러뜨리자!

＊보스 백호

여자인지 남자인지 알 수 없는 적이다. 샴프의 강완력으로 란마와 료가를 파워 업시켜서 필살기를 쓰자!

＊보스 무신

캄살을 보호하기 위해 나타난 무신! 쓰러뜨리기 위해서는 백호와 같은 방법으로 더욱 HP에 주의하면서 싸워나가자! 간다! 이 팔보재 영감!!

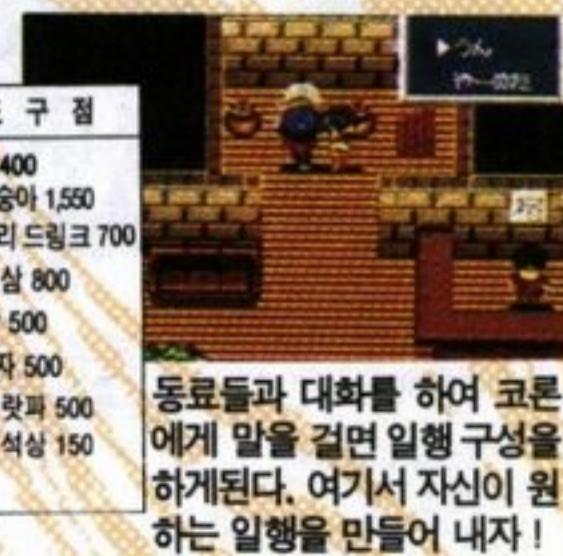
＊보스 캄살

캄살과 싸우게되면 란마가 고양이 공포에 미쳐서 묘권(고양이 권법)을 사용하게 된다. 샴프로 란마와 료가의 파워를 올리고 필살기를 연타시키자!

전설의아이템 그 이름은 '별의 고양이 장난감'!

캄살을 쓰러뜨린 란마 일행. 그러나 캄살이 마지막 힘으로 별의 수정에게 소원을 빌어 묘마왕으로 부활하게 된다. 그 힘에 의해 란마들은 쓰러지고 마는데…

여기서는 코론이 도와줘 란마는 유리의 마을 이라는 곳에서 정신이 든다. 란마는 이 마을에 묘마왕의 힘을 봉인할 수 있는 아이템이 있다는 것을 알게된다. 그 것은 마을 뒤에 있는 '전설의 동굴'에 숨겨져 있는데 이곳은 묘마왕에게 살해당한 권법가들의 귀신이 있다고 한다. 또 이 마을의 무기들은 최고의 것이므로 꼭 구입해야 한다!

유리 마을 가게 리스트	방 어 기 구 점	도 구 점
무 기 점	용의 권법 옷 2,500	복숭아 400
금강 쌍철봉 4,500	눈물의 세라복 3,000	천의 복숭아 1,550
여왕의 채찍 4,800	별모래 옷 4,000	바리바리 드링크 700
용의 삼절곤 5,200	번개 권법 옷 3,000	고려 인삼 800
여혈족 금강해머 5,500	실크 리본 1,800	불의 밤 500
여우의 꼬리 5,500	번개 투구 1,300	번개과자 500
까시 절구 5,500	폭풍의 머리 띠 1,500	얼음의 랏파 500
용의 톤파 5,800	별모래 모자 2,100	고양이 석상 150
브렛드 카이저 6,000		

동료들과 대화를 하여 코론에게 말을 걸면 일행 구성을 하게된다. 여기서 자신이 원하는 일행을 만들어 내자!

전설의 동굴

마을의 뒤에 있는 이 동굴에는 묘마왕의 힘을 봉인할 수 있는 '별의 고양이 장난감'이라는 아이템이 있다. 동굴 구조는 그다지 어렵지않으나 보스가 있으므로 조심해야 한다. 가장 아래층에 있는 묘지에 '별의 고양이 장난감'이 있으므로 반드시 얻자!

＊보스 전사의 영혼

이 보스는 공격력을 올려서 전체 공격을 하는 것이 좋다. 료가와 샴프를 동료로 하여 싸우면 유리하게 싸울 수 있다

사천왕의 부활!

'별의 고양이 장난감'를 얻으면 악마의 동굴을 통과해서 묘마성을 향해 출발하자. 그런데 이 악마의 동굴에서는 쓰러뜨린 사천왕 중 3명인 현무, 주작, 백호가 파워 업을 해서 다시 도전을 해온다. 이들을 쓰러뜨려고 묘마성으로 가자!

지겨운 현무가 또 다시 나타난다

악마의 동굴

여기를 통과해야 묘마성으로 갈 수 있다. 사천왕들을 찾아 쓰러뜨리면 길이 열리므로 장비를 완벽하게 해서 들어가자. 미로도 대단히 많으므로 주의하자!

＊보스 현무, 주작, 백호

동굴에 들어가자 마자 이 보스들을 쓰러뜨려야 한다. 이 보스들의 능력은 전과 비슷하다.

묘마왕을 쓰러뜨려라!!

동굴의 워프 존을 통과하면 묘마성으로 갈 수 있다. 묘마성에는 사천왕 중 마지막 한명인 청룡이 있는데 사실은 이 청룡이야 말로 그 옛날에 묘마왕을 봉인한 용사 '류'였다. 그는 다만 강한 상대를 만나기 위해서 사천왕이 되었다는데…

묘마성에서 바로 똑바로 가면 계단이 있는데 그 곳을 똑바로 가면 보스가 있는 곳으로 갈 수 있다. 그러나 보물상자에 의문이 가는 사람은 그것을 입수하고 올라가도 되고 그렇지 않은 사람은 똑 바로 올라가도 된다. 자! 묘마왕은 바로 눈 앞이다!

묘마왕이다! 마지막 대결의 준비와 세이브를 하자!

게임을 마치고…

원래 캐릭터 게임의 특성은 캐릭터의 중요성을 강조하다보니 게임 자체는 그다지 뛰어난 게임이 없었다. 그러나 이 란마 1/2 주묘단적비보는 캐릭터의 특성과 게임의 재미 등을 잘 구성시킨 롤플레잉 게임이다. 그리고 게임 전반에 걸쳐 캐릭터들의 특성이 잘 나타나져 있어 란마를 좋아하는 팬들은 반드시 한번 해볼 게임이라는 생각이 든다.

집중공략

에스트 폴리스 전기

슈퍼컴보이	현지 발매일	93/6/25	장르	롤플레잉	화면외국어수준	일본어 상
	제작사	타이토	용량	8M	대상 연령	고교생 이상
	국내 발매가	9,800엔	기타	동시발매	게임 난이도	A Ⓑ C DEF

게임의 특징

이 게임은 드래곤 퀘스트 풍의 RPG게임으로 새로운 전투 시스템인 "어질리티 배틀"을 사용하여 리얼하고 긴장되는 전투를 즐길 수 있는 것이 특징이다. 또 동굴 등에 약간의 수수께끼가 있어 게임을 더욱 재미있게 즐길 수 있다. 이 게임은 전반적으로 스토리 위주의 게임이므로 조금 어렵다고 생각되는 수수께끼를 풀면서 게임을 끝까지 클리어한다면 많은 감동을 받을 수 있을 것이다.

전체지도 (지도 위의 숫자와 지명의 숫자와 일치합니다)

①아레키아 ②챠탐 ③쉐란 ④트랙 ⑤롤베니아 ⑥글로블 ⑦키로프 ⑧메단 ⑨벨겐 ⑩스리나갈 ⑪제노바 ⑫루안 ⑬엘프레아 ⑭랑크스 ⑮오딜 ⑯라이덴 ⑰알스 ⑱샤이아 제1연구소 ⑲샤이아 제3연구소 ⑳바쿠우 ㉑린츠 ㉒마스 ㉓헤라드

스토리

그 섬은 압도적인 힘을 상징하는 것처럼 하늘에 떠있는 섬이었다. 그 섬에는 4광신이라고 불리는 4명의 사악한 신이 있었으며 그 신들은 무차별하게 사람을 죽이며 마을을 파괴하는 마치 지옥의 사자와 같은 신이였다.

너무나 무서운 능력을 가진 파괴의 신들. 마지막 이들을 쓰러뜨릴 수 있는 것은 최후에 남은 4인의 용사. 사람들은 최후의 희망을 세레나, 가이, 아티, 그리고 악신을 쓰러뜨릴 수 있는 전설의 검인 "듀엘 브레이드"를 가진 용사인 맥심의 4명에게 걸었다. 과연 이들이 그 파괴의 신들을 쓰러뜨릴 수 있을 것인가?

♠ 잠깐

어질리티 배틀이란?

화이널환타지의 액티브 배틀 시스템과 비슷한 이 시스템은 리얼 타입으로 전투가 진행된다. 중요한 것은 능력치의 민첩성(AGL)과 장비의 무게인데 민첩성은 높으면 높을수록, 무게는 가벼울수록 공격하는 횟수가 늘어난다. 그러므로 숙도가 빠른 사람은 그만큼 공격할 수 있는 기회가 많이 생겨 약한 적은 피해없이 간단히 이길 수 있다. 커맨드 입력 시에는 시간이 정지되므로 전략을 세워서 전투를 진행시킬 수 있다.

주요 인물 소개

♥ 주인공(라즈) : 마법검사. 이 게임의 주인공이며 호공도전약의 영웅 맥심의 직계자손이기도 하다.

♥ 루피아 : 주인공의 소꼽친구. 양친은 행방불명되었으며 로만이 이 소녀를 키웠다.

♥ 쥬리나 : 하프엘프족으로 제물의 재단에서 주인공과 만나 함께 행동하게 된다.

♥ 로만 : 아레키아 왕국의 마을에서 여관을 하고 있다. 고아였던 루피아를 돌봐준 마음씨 착한 할아버지이다.

커맨드 설명

①아이템, 주문표시
②인물상태
③커맨드 메뉴
④가지고 있는 돈 (골드)

♥**아이템(アイテム)** : 아이템을 사용한다. 노란 아이템은 현재 사용이 불가능한 아이템이다

♥**주문(じゅもん)** : 주문을 사용한다. 주문 옆에 있는 숫자는 왼쪽이 사용하는 MP, 오른쪽이 사용가능 횟수이다

♥**장비(そうび)** : 무기, 방어구를 장착한다. 위에서부터 무기, 갑옷, 방패, 투구, 신발, 반지 순이며 파란색은 그 사람이 사용 불가능한 아이템이다. (능력치는 ATP=공격력, DFP=방어력, STR=완력, INT=지력, AGL=민첩성, MGR=마법 방어력이다.)

♥**그 외(その他)**

1. **시나리오 아이템(シナリオアイテム)** : 중요한 아이템으로 필요할 때 자동으로 사용된다
2. **대열변경(たいれつへんこう)** : 전투의 대열순서를 변경한다. 앞에 있는 사람 일수록 공격을 받기 쉽다
3. **아이템의 순서변경(アイテムのソ－ト)** : 아이템의 순서를 변경한다
4. **주문의 순서변경(じゅもんのソ－ト)** : 주문의 순서를 변경한다
5. **대화속도(メッセジ)** : 빠르다(はやい), 보통(ふつう), 느리다(おそい)의 3단 계로 대화속도를 변경할 수 있다
6. **사운드(サウンド)** : 스테레오 또는 모노를 선택할 수 있다

교회 이용법

♥**치료(ちりょう)** : 동료의 상태를 치료한다.

♥**저주를 풀다(のろいをとく)** : 저주받은 무기를 장착했을 때 저주를 풀 수 있다.

♥**기록(きろく)**－게임을 세이브할 수 있다(물론 무료임).

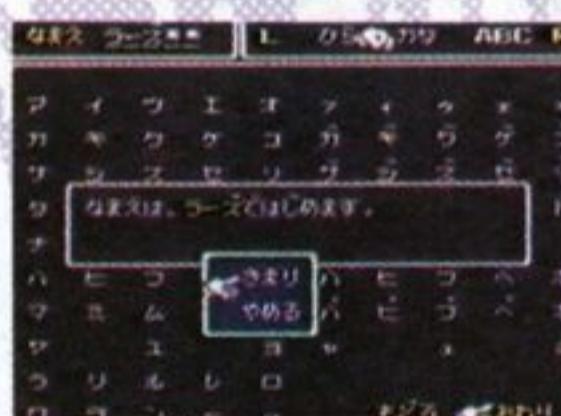
♥**아그로스** : 롤배니아 공화국의 병사. 아레키아 지방을 조사하는 도중에 주인공을 만나게 된다.

♥**라일 사이아** : 사이아기술 연구소의 교수로 기묘한 아이템을 가지고 있다.

전투시스템

①적 그래픽표시
②아군 상태 표시 및 커맨드

1. 공격(중간) : 적을 무기로 공격
2. 주문(위) : 주문을 사용한다
3. 방어(오른쪽) : 적의 공격을 방어한다
4. 아이템(왼쪽) : 아이템을 사용
5. 후퇴(아래) : 도망간다

이름 결정

여기에서는 가청으로 라즈라고 이름을 지었다.

먼저 전원을 켜면 타이틀이 나온다. 이 때 아무 버튼이나 누르면 로드 화일이 나온다. 메뉴가 두가지가 있는데 두번째가 게임시작이고 처음 것이 세이브한 데이타를 로드하여 전에 하던 곳에서부터 이어서하는 것인데 여기서 게임시작을 선택하면 이름을 짓는 화면이 나온다. 여러가지 이름을 지을 수 있지만 자신의 이름을 짓는 것도 재미있을 것이다.

이제 그 서막은 오르고…

옛날에 있었던 전쟁을 직접 느끼게 된다

이름 입력이 끝나면 주인공의 조상인 영웅 맥심이 활약했던 '호공도전약'의 후편에 속하는 내용이 나온다(이제 본격적인 게임으로 들어가는 것이다). 데모가 끝나면 맥심을 조작해서 사광왕을 직접 쓰러뜨려야 하는데… 레벨이 상당히 올라있는 상태에서 게임이 시작됨으로 클리어하는데 그리 어려움은 없을 것이다.

이벤트 해설

디어스 : 네놈이 맥심이냐.
맥심 : 디어스? 디어스의 소리다!
디어스 : 오너라 이 신의 모습을 보려면 위로 올라와라

디어스의 신전 배경 음악이 분위기가 있어 좋다.

드디어 마지막 결투의 장소가 될 호공도에 도착한 맥심 일행. 그 때 사광신의 두목 디어스의 소리가 들렸다.

대화가 끝나면 게임이 시작된다. 위층을 향해서 디어스에게 가기전에 아래층에 있는 보물상자를 먹으면 더욱 유리해

질 것이다. 그러나 시간이 없는 사람은 입수하지 않아도 상관은 없다. 적들도 약하므로 여유있게 갈 수 있다.

이벤트 해설

유리로 된 다리, 혹시 함정일지도…

디어스 : 오너라…
세레나 : 맥심, 이건 함정일지도 몰라.
맥심 : 오라고 말하고 있으니 가야지…
세레나 : 그래도…
맥심 : 디어스는 즐거워 하고 있어, 떨면서 여기를 지나가려는 우리의 파동을 느끼고 즐거워 하고 있는 거야.
가이 : 그 놈들은 우리가 떨고 있는 것을 즐기고 있을 것이야!
아티 : 나의 정신은 최고의 상태입니다. 죽어간 많은 동료의 혼이 네 몸속에서 날뛰고 있어요.
맥심 : 가자! 세레나. 우리들은 지상에 사는 모든 생물들의 마지막 희망이다.
세레나 : 예.
맥심 : 그리고 이 '듀엘 브레이드'가 빛을 잃어버리기 전까지는 이길 수 있어.
세레나 : 이 세상에 전재하는 모든 정신파를 받아내어 그 힘을 증가시킬 수 있는 듀엘브레이드. 그 정신파의 빛이 보통 때 보다 강하게 빛나고 있어요.
맥심 : 나는 꼭 사광신을 쓰러뜨리고 평화로운 세계를 되찾겠다. 그리고 함께 지상으로 돌아가자! 약속해줘!
세레나 : 예, 꼭 함께…
사광신 : 으하하하!! 느낄 수 있다! 너희들의 정신파를. 너희들은 너무 자신의 승리할 것이라고 믿고 있구만…
사광신 : 특히 저 여자의 정신파는 좋아. 이것이 인간의 연애감정이군. 우리들 신족에는 없는 파동이다.
사광신 : 기다려라. 그 정신을 산산조각으로 파괴해 줄테다.

드디어 디어스가 나타났다. 싸울 준비가 되면 돌격이다!

디어스 : 너가 맥심이냐. 좋은 정신 파동이군. 기질을 느낀다.
맥심 : 디어스… 너에게 죽음을 당한 많은 사람들은 위로하기 위해 이 듀엘브레이드에 게 그 마음을 담아 복수하겠다!!

◆보스 : 가데스

대화가 끝나면 먼저 가데스가 공격해 온다. 가데스는 전사계의 적이므로 마법은 쓰지 않는다. 세레나로 레기온을 사용하면 좋다

◆보스 엘리누

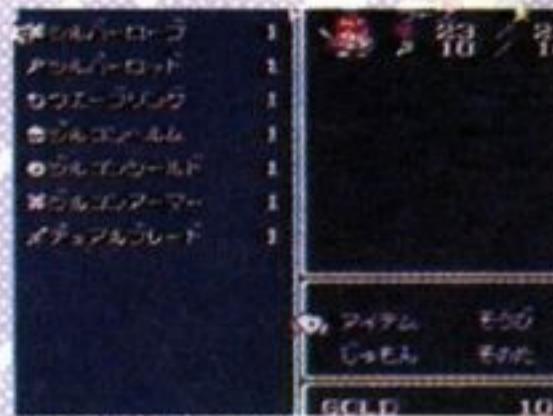
마녀와 같은 적이다. 공격법은 아몬과 비슷하므로 어렵게 생각할 필요가 없다. 그러나 HP에는 주의하여야 한다

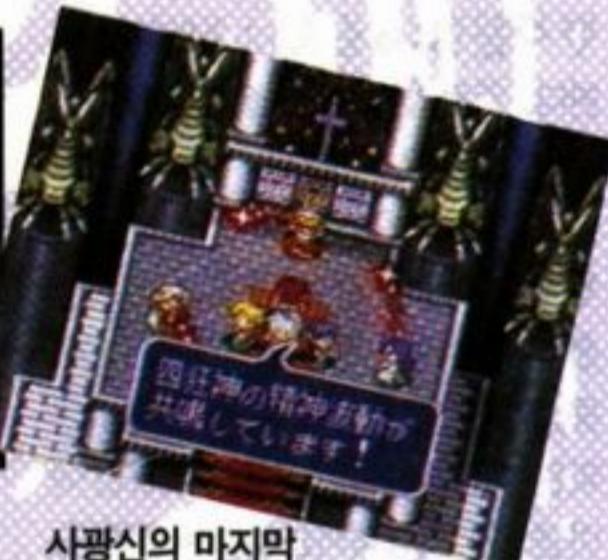
◆보스 아몬

가데스 다음은 아몬이 공격해온다. 아몬은 마법을 사용해 공격하지만 레벨이 높으므로 쉽게 이길 수 있다

☆잠깐 금단의 비법 : 맥심들의 아이템을 자손에게 넘겨주기

전설의 아이템들이!!

일단 디어스와 싸우기 전에 장착하고 있는 무기들을 모두 풀어서 아이템이 30개 이상이 되게 하자. 그러면 30개 이후의 아이템은 자손(주인공)에게 이어지므로 남기고 싶은 아이템을 30번째 아이템 이후에 배열하면 된다. 디어스와 맨손으로 싸우므로 주의하자.

◆보스 디어스

디어스도 어려운 상대는 아니다. 세레나의 레기온으로 공격하면 아주 쉽게 이길 수 있다

사광신의 마지막 공격!!

사광신들을 쓰러뜨린 일행, 그러나 사광신들은 자신들의 몸을 폭발시켜 이 세계를 파괴하려 했다. 맥심일행은 그것을 막으려고 정신파를 집중하여 디어스들의 정신파에 대항했다!! 온힘을 다하여 사광신들을 또다시 쓰러뜨린 일행, 그러나 그 거대한 정신파의 힘에 이기지 못했는지 세레나가 쓰러지고 만다.

이벤트 해설

맥심 : 세레나!
세레나 : …드디어 해냈구나 맥심. 이제 지상도 평화스러워 질거야.
맥심 : 그래 함께 돌아가자…
세레나 : …미안해 이제 함께 갈 수 없게 됐어!
맥심 : 무슨 소리야!!
세레나 : 이젠 말도 안나와…
맥심 : 세레나-!!
세레나 : 너와 함께 지상으로 돌아가고 싶었어… 그리고 우리들의 아이를 보고 싶어! 그때 지진이 일어나 다리가 파괴된다.
가이 : 신전이 파괴된다. 아티 탈출의 마법이다.
아티 : 세레나와 맥심이 너무 멀리 있어요. 지금 탈출한다면 둘은…
가이 : 이런!! 어떻게 안돼나!!
맥심 : 가이, 아티 우리는 상관없어 너희들만 돌아가… 이 승리를 지상에 있는 사람들에게 전달해야 해. 그건 너희들 만이 가능하다.
아티 : 그러나…
맥심 : 난 세레나를 남기고 갈 수 없어…
가이 : 가자!! 아티!
아티 : 가이!? 당신은!!
가이 : 맥심이 가라고 하고 있어! 4명 모두를 탈출 못 시킨다면 길은 하나뿐!
아티 : …. 맥심. 이 승리는 꼭 지상의 사람들에게 전달합니다. 그러니 꼭…
아티와 가이는 탈출한다.
맥심 : …세레나. 이제부터는 평화의 시대가 온다. 될 수만 있다면 그런 시대에 태어나고 싶었어… 세레나 사랑해. 지금도… 앞으로도.
그리하여, 싸움은 끝났다. 섬은 떨어져 바다 속으로 가라앉고 사광신의 모습은 사라진다. 그리고 그 이후로 그 모습을 다시 볼 수 없었다. 이것이 후에 호공도 전악이 라고 불리는 싸움이였다.

쉐란왕을 구출하자!

호공도전약 이후 90년 동안 세계는 평화스러웠다. 그러나 이 세계 어딘가에서 다시 악의 풀이가 자라나고 있었다. 그러던 어느날 아직 어린 라즈(주인공)가 있는 곳에 미아가 된 소녀가 나타났다. 그 소녀의 이름은 루피아. 이 소녀는 라즈가 사는 아레키아(アレキア) 마을의 여관집 주인인 로만이 돌보기로 했다.

여행자1 : 야 쉐란왕국이 몬스타에게 점령 당했다며?
여행자2 : 그게 사실이라면 기사단은 왜 조사를 않하는 거지?
여행자1 : 그거야 요즘 세상엔 소문만으로 모든 것을 조사하기 귀찮아서 그런거야.
여행자2 : 그말도 맞군!

그리고 9년후…

어느날 기사단의 훈련이 중지되어 로만의 여관에 돌아온 라즈는 여관의 식탁에 앉아 있던 사람들이 이야기하던 소문을 들었다.

그 이야기를 들은 라즈는 기사단장에게 들은 이야기 하러 간다. 한편 루피아는 라즈에게 시나몬 파이를 만들어주다가 라즈가 어디론가 살아진 것을 알고 화가나서 밖으로 뛰쳐 나가버린다.

☆잠깐 금단의 비법 : 전설의 아이템 늘리기

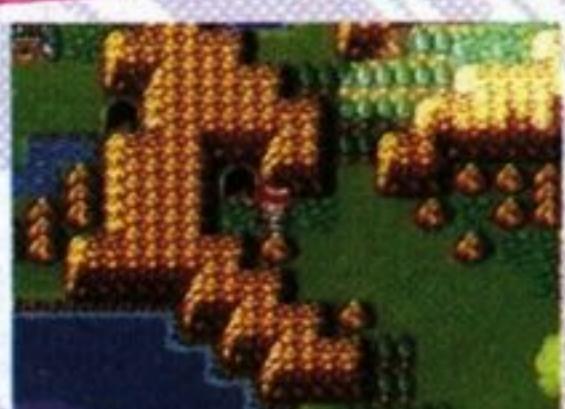
주인공을 조작할 수 있게 되면 B버튼을 누르자! 전에 소개한 금단의 비법으로 얻은 아이템이 있으면 그 상태에서 B버튼을 연타하자! 5~6번 누르면 아이템이 늘어나고 이 때 필요없는 아이템을 팔면 부자가 된다.

일단 성에 있는 단장에게 가면 단장이 헛 소문이라며 조사를 하지 않는다.

그 다음에 위층으로 가서 왕녀에게 자신이 혼자 조사하러 간다고 이야기하면 100 G를 준다. 그 다음은 아레키아의 북쪽에 있는 차큼(チャクム)마을 주위에서 레벨이나 올리자.

요즘에는 기사단은 놀고 돈버는 그런 인간들 뿐인가?

레벨이 3정도가 되면 북쪽의 동굴을 통과해서 쉐란(シェラン)으로 가자!

동굴에서 나오면 바로 앞에 쉐란이 보이는데 마을 안으로 들어가면 소문이 진짜 였다는 사실을 알 수 있다. 쓰러져 있는 사람들의 이야기를 들은 후에 아레키아로 돌아가 이 사실을 보고하자. 그러나 단장은 의장(議長)이 있어야 조사를 보낼 수 있는데 의장이 출장을 나가고 없다며 상대를 해주지 않는다. 그래서 라즈는 혼자서라도 일을 해결하기로 결심한다. 일단 여관에 돌아가 루피아가 2층에 있으니 말을 걸면 보기 싫다며 나가라고 한다.

이 게임은 통로 동굴(그냥 지나가는 동굴)이 많이 나온다

그래서 라즈는 다시 쉐란으로 가려고 여관에서 떠나려 한다. 그때 로만이 말을 걸어와 루피아가 화낸 것은 라즈가 아무 말도 없이 위험한 곳으로 가서 그런 것이 라고한다. 라즈도 그것은 느끼고 있었다.

화가 난 루피아…

이벤트 해설

쉐란에 가려고 아레키아를 떠난 라즈의 뒤에서 루피아가 달려온다.
루피아 : 기다려 라즈!
라즈 : 루피아… 왜 그래?
루피아 : 또 위험한 곳에 가는 거야?
라즈 : 그래…
루피아 : 가지말라고 해도 소용이 없지
라즈 : 오래 사귀다보니 다 아는 구나. 그래 말려도 간다.
루피아 : 말리지 않아… 그대신에 나도 갈거야.
라즈 : 안돼!
루피아 : 그런 대답이 나온다고 생각했었지만… 그래도 함께 가고 싶어…
라즈 : 안돼!!
루피아 : 무조건 안돼는 거야?
라즈 : 그래도 안돼!!!
루피아 : 라즈 이 바보! 됐어 오지말라고 해도 따라갈거야!
루피아 : 싫다고는 말할 수 없을 거야. 난 아직 파이에 대해 화가 안 풀렸어…
라즈 : 아니! 아직 그 일을… 됐어 올려면 와, 그대신에 죽어도 몰라!
루피아 : 됐어! 그렇게해 라즈에게 도움을 안받아도 자신의 몸은 자신이 보호할 수 있어
라즈 : 오오! 겁난다! 마음대로해!!
루피아 : 귀찮은 여자라고 생각하고 있지…
라즈 : ……
루피아 : 나는 안되겠어… 자기 멋대로고 질투도 하고 금방 화내고. 결국 나는 딱지 맞아도 싸군…
라즈 : 그건…
루피아 : 부탁해요 기사님. 나를 지켜주세요. 나도 열심히 도울 테니까요…
라즈 : ……
루피아 : ……?
라즈 : 죽을 지도 몰라
루피아 : 안죽어
라즈 : 왜?
루피아 : 이유는 없지만 라즈와 함께라면 안죽을 것이라는 생각이 들어…
라즈 : 말이 소용없구나.
루피아 : 어 그런걸 이제야 알았어?
루피아 : 뭐야, 라즈 그 웃음은?
라즈 : …솔직히 말해서 이렇게 되지 않을까 하고 생각하고 있었어
루피아 : 나도 그래
라즈 : 루피아…
루피아 : 나를 혼자 놔두고 가지말아줘 라즈, 약속해줘…
라즈 : 노력하겠어…
루피아 : 그걸로 됐어
라즈 : 자, 쉐란왕국으로 가자 루피아
루피아 : 예…

여동생이 쉐란에 있다는데…)

자! 이제 동굴로 가보자 그러면 어떤 사람이 쓰러져 있는데 말을 걸면 라즈에게 자신의 여동생이 쉐란에 있으니 구해달라며 쉐란성의 열쇠를 준다. 동생의 이름은 '라이라'라고 하는데… 성의 왕실에 있는 문을 열쇠로 열고 그곳에 있는 레버를 내리자. 그러면 지하로 가는 계단이 생긴다.

위쪽에 있는 계단으로 내려가서 지하실로 가면 왕과 라이라가 있다. 그들을 구해낸 다음에 성 밖으로 나가자!

가데스의 등장

성 밖에는 적들이 와있었다. 라즈는 루피아에게 왕들을 맡기고 혼자 적들과 싸우기로 한다. 그런데 적의 보스가 바로 그 옛날에 죽은 것으로 아는 사광신의 한명인 가데스였었다. 라즈는 패배하고 만다.

이 때 루피아가 라즈를 도와주러 온 것이다. 그런데 루피아를 본 가데스가 약간 놀란다. 가데스는 너희들 하고는 다시 만날 것이라면서 어디론가 사라져 버린다. 이것이 라즈의 첫 패배이다.

남쪽의 대륙으로

걱정하는 로만

아레키아로 돌아온 라즈에게 로만이 걱정하면서 이야기를 한다. 라즈는 가데스의 일도 있고 또 세계에 이변이 생기기 시작된 것 같아 조사하러 간다고 한다. 그러자 루피아가 로만과 할 이야기가 있다고 해 라즈는 밖에서 기다리라고 한다.

루피아는 로만과 이별을 하며 라즈가 있는 곳으로 간다. 이야기가 끝나면 먼저 2층에 있는 라이라 양을 차큼마을에 있는 오빠가 있는 곳까지 바래다 주자!

라이라양… 보통여자와 모습은 같다…

준 후 그녀의 오빠가
대해서 아는 사람이
ㆍレック)에 있다고 알
쉐란에서 남서쪽에 있
이다.

여기에 있던 할아버지와 이야기 하자!

여기에 오면 먼저 위사진 장소에 있던 할아버지를 만나야 한다. 할아버지는 라즈가 맥심의 자손인 것을 알자 자신의 손녀(이름은 아이네아)에게 말해 어떤 중요한 사람이 있는 곳까지 일행을 안내하라고 한다. 그 장소는 이 마을에서 동쪽에 있는 동굴을 통과한 곳이다. 빨리 가자!

통과동굴

중요한 인물의 정체는 바로 영웅 전사가이였다

동굴을 통과하면 집이 하나 있다. 이곳에는 바로 호공도전약의 영웅 중 한명인 가이가 살고있다. 가이는 100살이 넘은 노인이였다. 라즈가 맥심의 자손이라는 것과 가데스가 부활했다는 이야기를 가이에게 했더니 가이는 충격을 받았는지 쓰러지고 만다.

가이가 죽기 전에 아티를 찾으라는 유언을 한다. 아티는 엘프족이므로 아직 살아 있을 것이라고 하는데…(보통 엘프족은 200년 이상 산다)

위대한 영웅 가이는 죽었다… 아이네아는 루피아에게 언제나 라즈의 옆에 있으라고 한다. 그것이 라즈에겐 어떤 무기, 갑옷보다도 필요한 것이라고 한다. 그리고 가이가 죽기 전에 말한 아티의 정보는 글노블(クルノ-ブル)이라는 마을에서 얻을 수 있다고 한다. 글노블은 롤배니아(ロルベニア)라는 마을의 서쪽에 있다는데 그곳까지 가려면 배를 타야 한다고 한다. 그래서 트랫크의 항구에 가서 새롭게 나타난 인물을 만나자!

아그로스 등장 약간 멍청하긴 하지만…

그자의 이름은 아그로스 롤배니아 기사단의 기사라고 한다. 라즈는 아그로스와 여행의 목적이 같으므로 동행하자고 하는데 그때 적이 습격해 오면서 아그로스의 배를 파괴한다.

마법 주문 리스트

이 름	일 어	효 과	사용MP
레기	レギ	적 한마리를 전격공격 1	2
레기어	レギオ	적 한마리를 전격공격 2	7
레기온	レギオン	적 한마리를 전격공격 3	12
호레이	フレイ	적 단체를 화염공격 1	6
호레아	フレア	적 단체를 화염공격 2	10
호레이아	フレイア	적 단체를 화염공격 3	15
우웜	ウオム	적 단체를 물공격 1	5
우워룸	ウオルム	적 단체를 물공격 2	10
우워르도	ウオルド	적 단체를 물공격 3	15
라기	ラギ	적 전체를 폭발공격 1	10
라길	ラギル	적 전체를 폭발공격 2	15
라기안	ラギアン	적 전체를 폭발공격 3	20
리아	リア	적 전체를 얼음공격 1	9
리데토	リデト	적 전체를 얼음공격 2	13
리데르토	リデルト	적 전체를 얼음공격 3	18
데스	デス	적 한마리를 일격에 죽임	4
데바이르	デバイル	적 단체를 일격에 죽임	8
스레이	スレイ	적 단체를 잠에 빠뜨린다	3
스크레이	スクレイ	적 한마리를 잠에 빠뜨린다	4
도렌	ドレン	적 한마리의 방어력을 내린다	3
드릿트	ドリッド	적 단체의 방어력을 '내린다	5
무르	ム-ル	적 한마리의 마법을 봉인	3
무질	ム-ジル	적 단체의 마법을 봉인	5
아부소브	アブソ-ブ	적의 MP를 흡수	1

이 름	일 어	효 과	사용MP
훼이크	フェイク	아군의 민첩성을 올린다	4
타이크	トゥイ-ク	한명의 공격력을 올린다	5
휘그	フィグ	적 단체를 혼란 시킨다	3
디흐	ディフ	한명의 방어력을 올린다	3
디레크트	ディレクト	아군의 방어력을 올린다	5
프로트	プロト	한명의 마법방어를 강화	2
프로테크	プロテク	아군의 마법방어를 강화	5
미랄	ミラ-ル	마법을 반사하는 보호막	3
바덴	ハ-デン	잠시 동안 아군 한명을 돌로 만든다	3
에스트	エスト	한명의 HP를 회복1	3
에스리트	エスリト	한명의 HP를 회복2	5
에슬이트	エスリ-ト	한명의 HP를 전회복	8
에스트나	エストナ	아군의 HP를 회복	15
에스티아	エスティア	아군의 HP를 전회복	35
포이즈나	ポイズナ	독을 치료	2
파라이즈	パライズ	마비를 치료	2
델데	デルデ	전투불능의 회복	10
델알	デルアル	전투불능의 회복및 HP를 전회복	30
안스트	アンスト	석화의 회복	5
웨이크	ウエイク	잠자는 아군을 깨운다	4
쉬잉그	スイング	마을로 워프한다	8
테자	テザ-	동굴에서 탈출	8
솔	ソ-ル	독의 지형을 통과 하는 주문	2

◆보스 : 미니데빌 부대

작다고 얕보면 상당히 고전한다. 비법을 써서 최강의 장비가 있다면 몰라도… 한마리씩 집중적으로 공격하고 루피아는 회복과 공격마법으로 공격하자!
그래도 이들을 물리칠 수 없으면 레벨을 올리자

통과동굴

적을 이기면 아그로스가 동료가 된다. 동료는 생겼지만 아직 배는 없다. 그러나 소문에 의하면 선원들이 몬스터에게 뺏긴 배가 있다고 한다. 그 배를 되찾아 선원들에게 돌려주자. 그 장소는 북쪽의 동굴을 통과한 작은 섬에 있다.

몬스터에게 배를 뺏긴 함장

◆보스 : 고브린강도

배를 훔쳐간 악당이다. 미니데빌와 마찬가지로 집중공격이 효과적이다. 이 보스를 이기고 나서 함장에게 보고하면 배로 롤배니아까지 실어다 준다

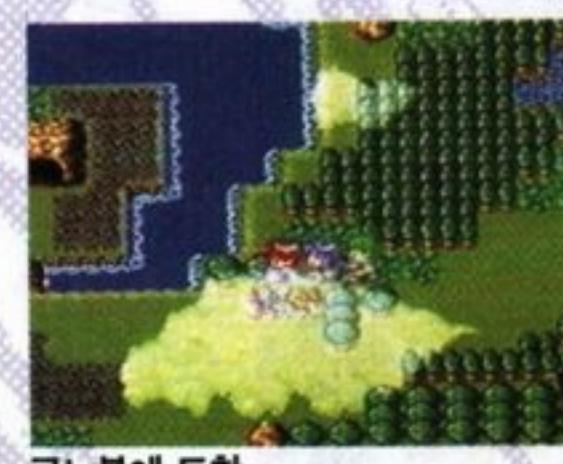
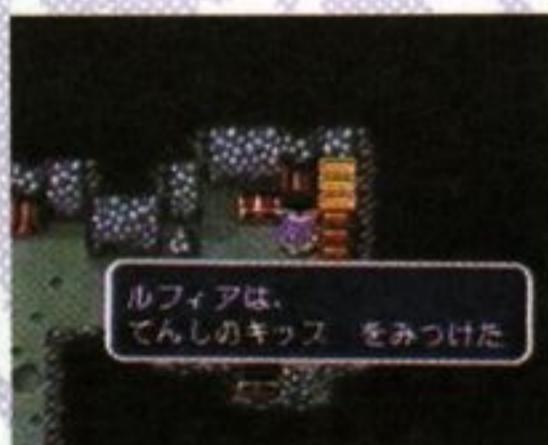
영웅 아티의 행방은 어디에…

잠시 아그로스와 이별하게 된다.

롤배니아에는 드레스를 파는 큰 상점이 있다. 루피아가 그곳에 가자고 하여 그 가게로 가게 되었다. 그런데 루피아가 옷을 보는 동안 꼬마 소매치기가 나타나 돈을 훔쳐간다. 라즈가 꼬마를 잡아 어떻게 할까 고민하고 있는데 루피아가 와서 꼬마를 놓아준다.

그 다음은 여관에 가자! 그러면 소매치기 꼬마에 대한 이야기를 해준다. 꼬마의 이름은 루샤이아, 이 친구는 라일 샤이야 교수의 아들이라고 한다. 여관에서 자고나면 아그로스가 다시 동료가 된다. 자! 이제 글노블이다! 방향은 남서쪽이다.

글노블에 도착

의뢰는 지하2층에 있는 비보의 지도(ひほうの ちず)를 찾아오는 것이다. 의뢰소에서는 남자가 의뢰인이고 여자가 찾아온 보물을 상금으로 교환 해준다)

이 마을은 전설의 동굴로 유명하다. 어느 계단이 있는 집으로 가서 50G를 내면 전설의 동굴 의뢰소로 갈 수 있는데 여기 있는 할아버지가 아티의 정보를 알고 있다. 그러나 할아버지는 전설의 동굴 지하 2층에 있는 '천사의 키스'를 가지고 오라고 한다. 그곳은 여자만이 들어갈 수 있는 특별한 곳이라고 한다. 그리고 남자 의뢰인에게 의뢰를 받아 동굴로 들어가자!

천사의 키스를 입수

아티의 제자가 사는 탑 속에는 괴물들이…

할아버지에게 천사의 키스를 주면 편지를 준다. 이것을 가지고 북서쪽의 탑에 사는 아티의 제자에게 주면 아티에의 행방을 알 수 있을 것이라고 한다. 일단 탑으로 가자.

◆보스 아티의 제자

아티의 제자는 라즈의 힘을 시험하기 위해서 싸움을 걸어온다. 싸우는 것은 라즈 혼자이므로 주의하자! 이 보스는 레벨이 낮으면 이길 수 없다

아티의 제자를 이기면 아티가 엘프레아에 있다고 알려준다. 그곳을 찾으려면 인간만으로는 안되고 동료 중에 엘프가 있어야한다고 하는데 그 마을은 남쪽의 사막을 건너 3개의 섬에 가운데에 있는 작은 섬에 있다고 한다. 아티의 제자는 라즈에게 민첩성의 아이템을 준다. 이것은 반드시 받자!

소원의 루비 사건

키로호마을

레이나와 마크

이 마을(キロ-フ)에 도구 상점 딸이 알 수 없는 병에 걸렸있다. 그녀의 이름은 레이나라고 하는데 마크라는 남자친구가 소원의 루비에게 부탁해서 레이나의 병을 고쳐 준다고 한다. 소원의 루비는 이 마을의 서쪽에 있는 메단(メダン)이라는 곳에 있다. 남자친구인 마크도 그 마을에 산다.

이 곳이 메단성이다

왕녀는 불만이 많은 모양이다

소원을 이루워 준다는 소원의 루비. 그러나 사실은 돈을 벌기 위한 가짜였다. 일단 그 사실을 지하에 있는 왕녀와 병사의 대화를 통해 알아내자. 그 다음에 성 밖으로 나가면 마크와 병사들이 달려 나간다. 소원의 루비를 마크가 훔쳐간 것이다. 자 이젠 키로호의 마을로 가자!

귀신에게 홀린 것처럼 들어 갔다는데…

투명한 다리

키로호의 마을에 가보니 마크가 있다. 그런데 레이나가 갑자기 북쪽의 동굴로 가버렸다는 것이다. 마크도 레이나를 찾으러 동행하게 된다. 투명한 다리를 건너면 레이나를 발견할 수 있다. 그러나 레이나에겐 귀신이 붙어있어 귀신을 물리치기 위해 그 귀신과 싸워야 한다.

◆보스 : 데빌고스트

이 동굴 안에서 고스트 링을 얻을 수 있으면 적을 쉽게 이길 수 있다. 특수 공격은 특별히 없으므로 방심만 안하면 이길 수 있다

벨겐에 여자 엘프가 있다는데 과연 엘프는 여자…

벨겐으로 가자!

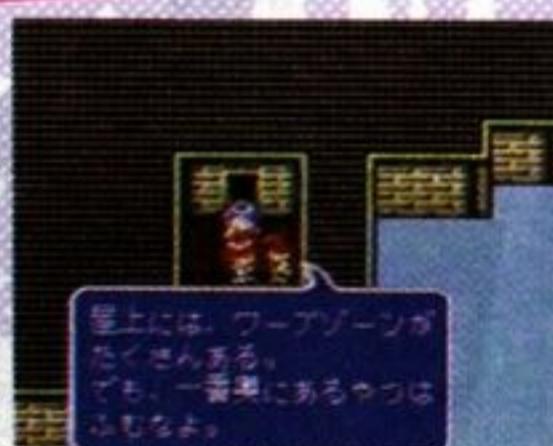
데빌 고스트를 이기면 레이나는 저주가 풀려 건강해진다. 키로호로 돌아가면 벨겐(ベルゲン)의 마을에 엘프가 있다고 마크가 알려준다. 장소는 메단의 남동쪽인데 이곳에 가려면 동굴 하나를 통과해야 한다. 그리고 메단에 가서 동굴의 통과를 왕녀에게 받자!

하프엘프 쥬리나

벨겐마을

이 여자의 오빠를 찾아라!

벨겐에선 몬스터가 제물을 요구하는 상황이 발생했다. 그 제물로서는 '쥬리나'라는 여자가 제물로 되었다고 한다. 그런데 그 소녀가 바로 '하프 엘프'였던 것이었다. 지하실에 가면 여자들이 3명 있는데 그 중 한 명이 쥬리나를 구해달라고 한다. 남서쪽에 동굴에 자신의 오빠가 있는데 그자가 제단으로 가는 열쇠를 가지고 있다고 한다.

뒤 상자 속에 열쇠가 있다

옥상에는 워프 포인트가 있는데 다른 것과 틀리게 생긴 것은 1층으로 되돌아가는 것이다. 진짜를 찾아 보스가 있는 곳까지 가자!

동굴로 가서 열쇠를 얻은 후 벨겐의 서쪽에 있는 동굴에 가자! 그러면 제단으로 갈 수 있을 것이다. 라즈들은 무슨 일이 있어도 쥬리나(엘프족은 성장속도가 느려서 쥬리나는 어린 아이와 같은 모습을 하고 있다)를 구하려고 생각했다. 그래서 제단의 북쪽에 있는 제물을 요구하는 몬스터를 쓰러뜨리기로 한다(이곳에는 세이브 포인트와 회복의 항아리가 있다). 그래서 북쪽의 탑으로 가는데 그 도중에 쥬리나가 몬스터에게 잡혀간다. 탑으로 가서 쥬리나를 구출하자!

◆보스 : 아몬의 부하

이 보스는 제물의 힘으로 사광신 아몬을 부활시키려 하고 있다. 프라이 링을 장착하고 있으면 유리하게 싸울 수 있다. 이 놈의 전체 공격을 주의하여 싸우자!

쥬리나를 애라고 얕보는 일행

시막 마을 스리가날

이 보스를 이기고 나면 벨겐 여관으로 돌아가게 되는데 일행은 쥬리나에겐 여행이 힘들다고 생각해 쥬리나를 놔두고 가기로 한다. 쥬리나는 그 대신에 미라크 로스를 준다. 사막의 동쪽에 스리가날(スリガナル)이라는 마을이 있다는 정보가 있으니 그곳으로 가보자. 그러나 그곳은 별 볼일이 없다.

스리가날 마을에 남쪽에 미아의 숲이 있다는데 일단 그곳

미아의 숲의 옆엔 안내소가 있다

으로 가자! 숲의 안내소로 가면 할아버지가 숲을 안내해 주는 엘프를 소개해준다. 그런데 그녀는 쥬리나였다.

이벤트 해설

쥬리나의 등장

라즈 : 쥬리나 양!
쥬리나 : 여행을 하고 있다면 이곳을 지나갈 줄 알았어요
라즈 : 하, 할아버지 이 아가씨는 안되요. 다른 사람은 없어요?
할아버지 : 이젠 인재가 없네
루피아 : 라즈 우리끼리 가자. 잘하면 통과할 수 있을 거야
쥬리나 : 미아의 숲은 엘프족만이 길을 찾을 수 있어요.
루피아 : 너는 엘프가 아니잖아!
쥬리나 : 반은 엘프예요. 그러니 나라면 찾을 수 있어요. 그런데 당신에겐 그것도 무리예요.
루피아 : -------
아그로스 : 어떻하지 라즈?
라즈 : 어떻게 하긴. 다른 엘프를 아는 사람도 없잖아!
쥬리나 : 그럼 같이가도 되는 거예요
라즈 : 위험한 여행인데 왜 그리 같이 가고 싶은 거지?
라즈 : 알았어. 그럼 안내해줘요 쥬리나 양
쥬리나 : 그냥 쥬리나라고 불러 줘요.
라즈 : 그럼 쥬리나 부탁해!
쥬리나 : 예!
루피아 : 자-ㅁ까-ㄴ 라즈!!
아그로스 : 루피아 진정해 상대는 아직 어린애야…
루피아 : 하프엘프의 나이는 보는 것 만으로 알 수 없어! 그리고 난 지금 진정 하고 있는 거야!
아그로스 : 그…그렇습니까…
루피아 : 라즈 진짜로 이 아이를 데리고 갈 거야?
라즈 : 따로 아는 사람도 없고 쥬리아에게 맡길 수밖에 없잖아
아그로스 : 난 찬성이야
루피아 : 난 반대야!
라즈 : 왜?
루피아 : 왜 라니… 그… 그러니까 무조건 반대야!
라즈 : 그런 말이 어디있어! 자! 출발하자구!
쥬리나 : 루피아양은 왜 그래요?
라즈 : 뭐 질투 하는거야! 언제나 저러니 괜찮아
루피아 : 라즈--------
루피아의 공격!! 라즈는 쓰러졌다…
루피아 : 먼저 간다. 라즈!
쥬리나 : 언제나 이런 일을 하고 있나요?
라즈 : 하하…하하하하…

쥬리나가 친절하게 가는 방향을 알려준다

가는 순서는 동, 남, 서, 남이다. 통과하면 신전이 있으니 그곳의 노인에게 말을 걸면 3개의 섬과 3개의 탑이 있다고 한다. 그 탑에는 엘프레아로 가는 비밀이 있다고 하는데 북쪽에 제노바(ジェノバ)라는 마을이 있으니 그곳으로 가자.

길을 인도해주는 노인

엘프레아로 가는 길

제노바의 마을

이것이 바로 파란 탑이다

이 곳이 사파이어를 배치하는 곳

녹색의 사파이어를 찾았다

여기서 동쪽에 르안(ルアン)이라고 하는 마을이 있다는 정보와 엘프레아로 가기 위해서는 3개의 탑에 3개의 사파이어를 색깔대로 옥상에다 배치해야 한다고 하는 정보를 얻을 수 있다. 우선 파란 탑에서 녹색의 사파이어를 입수하여야 한다.

르안마을

보석점에서 빨간 사파이어가 루비라는 사실을 알게된다

이곳에서 보물을 얻은 다음에 다크 스피릿트를 쓰러뜨리면 보물이 다시 생긴다

파란, 녹색 그리고 빨간의 순서로 사파이어를 배치하자

다음은 르안으로 가자! 이곳에서는 빨간 탑에 '다크 스피릿트'가 나타나 물의 정령을 탑에서 쫓아보내 호수 전체가 독호수로 되어버린 사건이 있다. 이 '다크 스피릿트'를 퇴치하기 위해 빨간 탑으로 가자!

◆**보스 : 다크 스피릿트**

강한 마법을 사용함으로 주의하고 고스트 링이 효과적이다. 그리고 장기권이 되면 이기기가 힘들다

마을 북쪽의 광산

사파이어를 찾았다

노인이 자신의 보물인 진짜 소원의 루비를 라즈에게 준다

파란 사파이어를 배치

이 보스를 물리치면 물의 정령이 다시 돌아와 호수의 독이 없어진다. 이 때 지하에 있는 파란 사파이어를 입수하자. 이제 빨간 사파이어(루비)를 찾기 위해서 메단으로 돌아가야 한다. 광산은 북쪽에 있으며 그곳에 있는 노인에게 루비를 얻을 수 있다. 이 보석을 얻은 후 순서대로 다시 파란 탑으로 가서 배치한다. 그 다음은 파란 탑에서 얻은 사파이어를 녹색 탑에 배치하러 간다.

이 레버를 내리면 보물상자가 있는 계단이 생긴다

마지막으로 빨간 탑에 루비를 배치하면 쥬리아가 엘프레아로 워프하는 주문을 사용 할 수 있게된다. 그 주문의 이름은 아테레트(アテレ-ト)라고 한다.

드디어 엘프레아로 왔다

영웅
아티를 만나다!

일행은 엘프레아에 도착했다. 이곳에 영웅 아티가 있다! 아티는 모든 일을 알고 있었다. 그러나 호공도의 싸움에서 눈을 잃어 이젠 싸울 힘도 없다. 아티는 호공도에 있는 듀엘브레이드를 찾으라고 하는데 호공도는 바다 속에 이미…

아티는 라일 샤이아교수에게 찾아가서 바다 속으로 가는 방법이 있는지 알아보라고 한다. 그런데 라일 샤이아라면 어디서 들어본 적이…? 그가 있는 장소는 워프 존에서 남쪽으로 가서 산을 건너가면 오델(オ-デル)이라는 성의 지하에 있다고 한다. 아티에게 지하실의 열쇠와 아티의 활을 받아 엘프레아를 떠나자!

여기서 워프존으로 간다

다리를 고치자!

란크스마을

이 란크스(ランクス)에서 오델로 가려면 북쪽 동굴을 통과해야 하는데 그 동굴에는 약간의 수수께끼가 있어 통과하기가 어렵다. 그 힌트를 알려주는 사람이 란크스의 서쪽에 보이는 동굴에 있다.

동굴을 통과하는 방법은 상1, 우2, 상1, 우2, 상4, 좌3, 하1, 좌2…나머지는 집적 찾아보자

여기부터 투명한 미로다

오델성에 도착

피롬은 이 성을 만든 사람이다

이 동굴을 통과하면 오델에 도착한다. 그런데 라즈가 찾던 라일 교수는 알스(アルス)라는 곳에 갔다고 한다. 그리고 알스로 가는 동굴은 입구가 4개있어 그중에서 가장 서쪽에 있는 것이 알스와 연결된 통로다. 그러나 그 통로에 있는 다리가 파괴되어 있어 알스로 가지못하게 되어있다. 왕실로 가면 그 다리를 고쳐 주는 피롬이라는 사람이 있는데 그 피롬에게 다리를 고쳐 달라면 라이덴(ライデン)에 있는 동료가 있어야 한다고 말한다. 라이덴은 남동쪽의 마을이다.

라이덴은 요리사의 마을이다. 라이덴에 있는 오른쪽의 식당에 앉아 있는 사람이 피폼의 동료이다. 전설의 요리 비법에 마지막 재료는 보라색 도마뱀이라는데…

여기서 얻는 정보는 언젠가는 필요한 정보이므로 반드시

알아야 한다. 자! 다시 오델로 가자! 피롬에게 다시 부탁하면 이번에는 부서진 다리의 상태를 보고오라고 한다

여기가 알스로의 통로인 동굴

다리를 고쳐 주는 피롬 일행

우선 다리의 상태를 보고 다시 성에 가서 피롬에게 말하면 피롬들은 다리를 고치러 간다. 현장에 가보면 피롬이 저 위에서 구경하라고 한다. 사진에 보물상자가 있는 곳으로 가서 구경하면 작업이 시작된다. 그리고 다리가 고쳐지면 건너가자! 동굴 출구엔 강한 마력을 가진 자가 없으면 열리지 않은 문이 있다.

이벤트 해설

마법의 문 과연 누가 열 수 있을까?

루피아 : "외워라 르 파라스 라 파리스… 길이 열린다" 근데 이건 무슨 주문 이지?
아그로스 : 난 마법을 못 쓰니까 너희들이 해봐!
쥬리나 : 해보겠읍니다. 르 파라스! 라 파리스!
라즈, 아그니스 : ……
라즈 : 좋아 내가 해보자! 르 파라스! 라 파리스!
아그로스, 쥬리나 : ……
루피아 : 내가 하겠어 르 파라스! 라 파리스…
루피아 : 역시 마법은 내가 제일인 것 같아. 라즈 어때요?
라즈 : 예…예…
쥬리나 : 분하다!
루피아 : 자! 문도 열렸으니 가자!

활시온의 입수

알스마을은 마법사의 마을이다

마을 안에서 조사를 해보니 라일교수는 서쪽에 탑으로 갔다는데… 그 탑에 가려면 통과 동굴이 하나 있다… 여기서 언덕으로 올라가면 루피아가 좋아하는 꽃이 있어 날뛴다.

이벤트 해설

아레키아에 있던 꽃이 여기에도…

루피아 : 와! 화려하다!! 라즈 봐! 이 꽃을!!
라즈 : 프리피라야?
루피아 : 그래! 이렇게 많이 있다니!
아그로스 : 야! 라즈 이건 보기 드문 꽃이야?
라즈 : 그런 것 같군…
루피아 : 으호 좋아! 화려해!
아그로스 : 즐거워 하는데 루피아…
라즈 : …그래 저 애는 어릴 때부터 꽃을 좋아 했어
쥬리나 : 라즈님은 그렇게 옛날부터 루피아양을 알고 있었어요…
라즈 : 응? 그래…그렇지
쥬리아 : 부러워요
라즈 : ……
루피아 : 좋은 마을이야 여기는. 난 마음에 들었어
라즈 : 재미있었어 루피아?
루피아 : 응
라즈 : 그럼 가자!
쥬리아 : 예

할아버지가 마법의 문을 통과한것을 칭찬하고 있다

사진의 집에 있는 할아버지와 이야기를 하면 루피아에게 탑에 있는 장로에게 만나 보라고 한다. 통로 동굴을 통과해서 탑으로 가자.

아이템 리스트

이 름	효 과
파워 링(パワーリング)	공격력 상승 1
디효 링(ディフリング)	방어력 상승 1
소닉 링(ソニックリング)	민첩성 상승 1
인테리 링(インテリリング)	지력이 상승
하이파워 링(ハイパワーリング)	공격력 상승 2
하이디효 링(ハイパデイフリング)	방어력 상승 2
마하 링(マッハリング)	민첩성 상승 2
헤비 링(ヘヒーリング)	공격력이 상승하나 무게가 많은 반지
라기 링(ラギリング)	라기계의 주문효과가 상승
레기 링(レギリング)	레기계의 주문효과가 상승
우웜 링(ウオムリング)	우웜계의 주문효과가 상승
데스 링(デスリング)	데스계의 주문효과 상승
리아 링(リアリング)	리아계의 주문효과 상승
호레이 링(フレイリング)	호레이계의 주문효과 상승
몬스터 링(モンスターリング)	적의 출현율이 상승
언데드 링(アンデッドリング)	언데드계의 적에게 공격 시 큰 손상
프라이 링(フライリング)	공중의 적에게 공격 시 큰 손상
시 링(シーリング)	바다의 적에게 공격 시 큰 손상
고스트 링(ゴーストリング)	유령계의 적에게 공격 시 큰 손상
드래곤 링(ドラゴンリング)	용계의 적에게 공격시 큰 손상
데스가드(デスガード)	데스계의 주문에서 보호해 준다
엔게이지 링(エンゲーザリング)	가게에서 물건을 구입할 때 할인해 준다
래드 링(レッドリング)	민첩성과 지력이 상승
블루 링(ブルーリング)	공격력과 방어력이 상승
그린 링(グリーンリング)	민첩성 상승 3
옐로 링(イエローリング)	방어력과 마법 방어력이 상승
퍼플 링(パープルリング)	전체적으로 능력이 상승
화이트 링(ホワイトリング)	공격력 상승 3
블랙 링(ブラックリング)	민첩성과 마법 방어력이 상승
웨이브 링(ウエーブリング)	영웅 맥심이 사용한 반지

★일반 아이템

이 름	효 과
포션(ポーション)	HP회복 1
하이포션(ハイポーション)	HP회복 2
엑스포션(エクスポーション)	HP회복 3
마법 항아리(まほうのつぼ)	MP회복 1
하이매직(ハイマジョン)	MP회복 2
엑스매직(エクスマジョン)	MP회복 3
데르데르(デルデル)	전투불능 회복
미라크러스(ミラクロース)	마을로 이동
스잉 윙(スイングウイング)	마을로 이동
데잘(デザール)	동굴 탈출
성수(せいすい)	적의 출현율이 낮아진다.
사수의 물(じゃすいのみず)	적이 잘나온다.
해독약(げどくやく)	독을 해독
일어나는 소리(めざめのこえ)	수명상태의 치료
돌의 마음(いしのきもち)	석화의 치료
신비의 바늘(しんぴのハリ)	마비의 치료
싫은 소리(かなきりごえ)	혼란의 치료
프라이솔(フライソール)	독의 지형을 무해로 통과
힘의 약(パワードラック)	전투중에 공격력 상승
지력의 약(インテリドラック)	전투중에 지력 상승
마법방어막(マジックガード)	전투중에 마법방어력 상승

★능력 상승 아이템

이 름	효 과
생명의 원소(いのちのみなもと)	HP의 한계가 상승
마법의 원소(まほうのみなもと)	MP의 한계가 상승
민첩성의 원소(はやさのみなもと)	민첩성이 상승
지력의 원소(ちしきのまなもと)	지력이 상승
힘의 원소(ちからのみなもと)	힘이 상승

★전투 전용 아이템

이 름	효 과
연막탄(スモークボール)	전투에서 도망
화살 1(アロー)	적을 공격
화살 2(アローズ)	적 단체를 공격
화살 3(ハイアロー)	적을 공격
화살 4(ハイアローズ)	적 단체를 공격
큰 화살(ビックアロ)	적을 공격
최고의 화살(エクスアローズ)	적 단체를 공격
죽음의 화살(デスアロー)	적을 일격에 죽인다
용의 화살(ドラゴンアロー)	용에게 큰 효과가 있는 화살
봄(ボム)	적 모두를 공격
하이봄(ハイボム)	적 모두를 공격
엑스봄(エクスボム)	적 모두를 공격
사신의 소리(しにがみのこえ)	적을 모두 일격에 죽인다

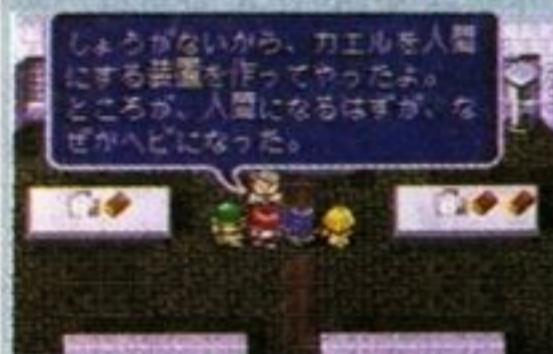
★그외의 아이템

용의 알(ドランエッグ) : 8개를 모으면 소원을 들어준다
바람의 피리(かぜのフルート) : 전투 중에 동료의 HP를 회복해 준다

◀과연 이탑에 라일 교수가 있을까?

◀장로가 루피아의 마력을 올려준다

그리고 장로는 디어스의 부활이 다가오고 있다는 것을 알려준다. 라즈가 라일 교수의 행방을 물어보니 교수는 제 1 연구소로 돌아 갔다고 한다.

이벤트 해설

드디어 교수를 발견 ! !

라일 : 너희들 근처에 있는 것을 만지면 안돼. 전에도 사람을 개구리로 만드는 기계를 만진 사람이 있었어.
쥬리나 : 그…그 사람은 어떻게 됐어요?
라일 : 개구리를 사람으로 만드는 기계를 만들어 그 사람을 인간으로 되돌릴려고 했는데 그 사람은 인간이 안되고 뱀이 되어버렸지…
쥬리나 : 뭐요! 뱀!?
라일 : 그 이 후에 다시 한번 시도했지만 도마뱀으로 변했어! 아무래도 전생에서 안좋은 일이라도 한 모양이군…
쥬리나 : 그럼 다시 사람으로는요…?
라일 : 3일째에 성공했어 이젠 도마뱀은 보기싫다면서 말이야 하하하하!
쥬리나 : 왠지 불상해요.
라일 : 그러고 보니 너희들은 누구지? 여기에 연구생 같지도 않은데…
라즈 : 저는 라즈라고 합니다. 옆의 3명은 루피아, 쥬리나 그리고 아그로스라고 해요.
루피아 : 아저씨가 혹시 라일 교수님 아니……
라일 : 그렇다. 내가 천재 라일 샤이아이다. 뭐야? 그 표정은 믿어지지 않는 모양인데.
라즈 : 아…아니. 아니에요.
라일 : 좋아! 그럼 증명해주지! 너는 검사 같은데… 잠깐 기다려봐!
라일 : 이것이다. 손이 4개가 되는 약! 먹으면 2배로 강해진다!
라즈 : 사…사양하겠어요.
라즈 : 자! 이젠 그런 이야기는 그만하자! 우리들은 바다 속을 다닐 수 있는 배의 이야기를 들으러 여기에 왔어요.
라일 : 활시온 말이군! 그건 나의 발명 중에서 5 손가락 안에 들어가는 최고 걸작이야!
라즈 : 그 활시온은 진짜로 바다 속을 이동할 수 있어요?
라일 : 활시온은 바다 속만이 아니라 하늘도 날라 다닐 수 있어!
라일 : 지하에 있어! 특별히 보여주지. 지하로 간다.
라일 : 이것이 화시온이다! 어때?
쥬리나 : 라즈님 이 배. 먼지가…
루피아 : 날개가 찢어져 있어…
라즈 : …저 혹시 한번도 사용한 적이 없지 않아요?
라일 : …. 잘도 알았군
라일 : 좋아 거기까지 말하고 한번 실험해보자!
라즈 : 지금이요?
라일 : 너희들은 이 배에 타고 싶었지. 태워준다는데 어때 한번 타보지?
라즈 : 예.
루피아 : 진짜로 이 배에 타는 거야 라즈?
라일 : 뭐들하고 있어 가자!
라즈 : 가자 듀엘브레이드를 찾기 위해선 이 배가 필요해 바다 속을 간다.
아그로스 : 아저씨! 물이 새고 있어요!!
라일 : 걱정 없어!
아그로스 : 부…물이… 바다 속도 다닐 수 있는게 아니였어요?
라일 : 말이 많어! 초보자에겐 모르는 것이 약이야!
라일 : 미안. 약간의 고장이 있었다. 바다 속은 불가능이지만 물위는 문제없어
라즈 : ….
라일 : 고치려면 제 3연구소로 가라! 서쪽에 있어
라일이 다른 배를 타고 간다…
루피아 : 라일은 도망갔군.
라즈 : …그래
아그로스 : 우리에게 거대한 쓰레기를 준거 아니야?

브란트를 찾아서

사이아 제 3연구소

여기서 라일이 기다리고 있다. 라일은 바크우(バクウ)에 있는 크퍼라는 사람을 데려오라고 한다. 활시온을 수리하려면 그가 필요하다는 것이다. 바크우가 있는 장소는 여기에서 서쪽으로 가면된다. 교회의 신부에게 물어보면 크퍼가 전설의 동굴 지하 5 층에 있을 것이라고 알려준다. 전에 갔던 전설의 동굴로 가자.

바크우로 도착, 크퍼를 찾아라

크퍼를 발견

전설의 동굴에서 크퍼를 찾으면 제 3연구소로 가자. 그러면 라일은 수리하는데 필요한 재료인 "아르미나"가 7개 필요하다고 한다. 그곳은 린츠(リンツ)라는 마을에 사는 브란트라는 자가 알고 있다고 한다. 린츠는 바크우의 북쪽에 있는 빛의 탑을 넘어가면 있는 마을이다.

바크우의 장로가 빛의 탑 후문 열쇠를 도둑 맞았다고 한다.

빛의 탑

바크우에 가보니 장로가 탑의 열쇠를 도둑맞았는데 그 도둑은 탑으로 들어갔다고 한다. 일단 탑에 범인이 있으니 그곳으로 가자! 이 탑안에 있는 특수 아이템들은 함정에 빠져야 찾을 수 있다. 구석구석 함정을 찾는 건 묘한 기분이지만 필수 아이템인 반지도 있어 반드시 찾아야 한다.

◆보스 : 신의 마도사

이 마도사는 아몬을 부활시키려 하던 자이다. 마도사이므로 마법을 주의하자! 미랄의 마법이 있다면 그것으로 마법을 반사하자. 가장 어려운 보스이다

마도사를 이기면 마도사와의 전투파동에 의해 아몬이 부활하고 만다. 아몬은 루피아를 보고 가데스와 같은 표정을 짓는다. 그러자 아몬이 모습을 나타내며 그와 함께 가데스도 나타난다. 라즈들은 아몬들을 공격하려고 하지만 일격을 당해 쓰러진다. 아몬들의 목적이 무엇인지는 몰라도 라즈들을 죽이지않고 사라진다.

잠시 후 정신이든 일행은 빛의 열쇠를 찾는다. 이것으로 탑의 1층에 있는 후문을 열고 린츠로 가자.

이곳이 린츠의 마을이다. 브란트를 찾아보니 그는 가이아나 섬의 동굴로 간후 돌아오지 않았다고 한다. 가이아나 섬은 마을의 지하통로로 갈 수 있다. 브란트를 찾으러 가자

가이아나섬의 동굴

호공도연구가 크랏크

이곳에 브란트가 있을까? 이 동굴은 아주 큰 미로이므로 힘들 것이다. 어느 작은 방에 레버가 있는데 그것으로 그 옆방에 있는 워프 존의 워프 장소를 옮길 수 있다.

이 동굴의 끝에 한 남자가 있었다. 그의 이름은 크랏크 호공도를 연구하는 연구가다. 그는 연구결과 호공도가 또 다시 하늘에 뜬다고 말한다. 그리고 듀엘브레이드가 디어스의 신전에 있다는 것과 브란트가 마스(マース)라는 마을에 있다는 것, 그리고 이 동굴에 아르마나가 하나 있다는 사실을 알려준다. 그리고 라즈들이 떠나가려할 때 크럿크가 라즈들의 사연을 물어본다.

라즈는 자신이 맥심의 자손이라고 하며 사광신을 쓰러뜨리기 위해서 여행하고 있다고 한다. 크럿크는 그 이야기를 듣자 맥심이 사용했던 반지인 웨이브 링을 준다. 다음 목표는 마스다. 마스는 이 대륙의 북쪽에 있다.

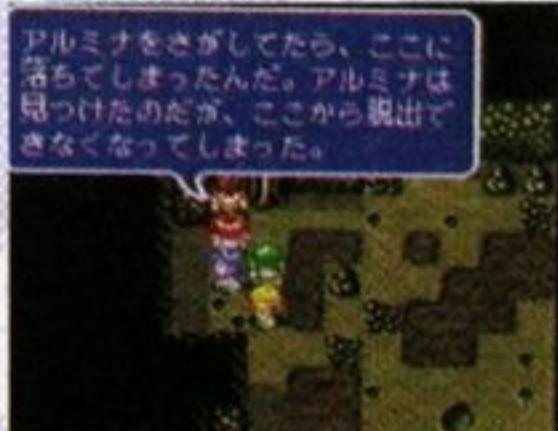
이 상자 속에 아르미나가 있다.

아르미나를 찾아서…

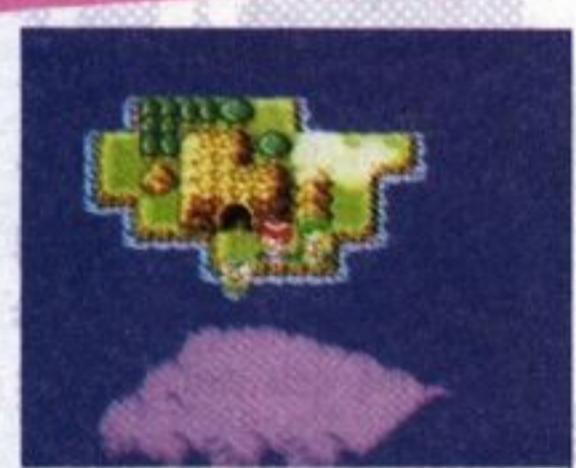
마스의 마을 여기에는 유란선이 있다

로알섬은 마스의 북동쪽에 있다

마스의 마을에 도착하면 브란트를 찾아보자! 교회에서 브란트의 애인을 만날 수 있다. 그녀는 브란트가 아르미나를 찾으러 로알 섬으로 가는데 돌아오지 않아 걱정을 하고 있다. 그렇다면 다음 목표는 로알 섬이다.

이곳에서 드디어 브란트를 만난다. 이 동굴 어딘가에 아래층으로 떨어지는 구멍이 있는데 그 밑에 브란트가 있다. 그는 아르미나가 있는 장소를 알려주는데 엘바섬에 1개, 우룻프섬에 2개, 그리고 이 동굴에 1개의 아르미나가 있다는 것을 알려준다. 그리고 엘바섬과 우룻프섬은 워프존으로 연결되어 있으며 그것을 이용하지 않으면 아르미나는 얻을 수 없다고 한다. 밖으로 나가면 브란트가 자신의 아르미나를 준다.

브란트와 만났다!

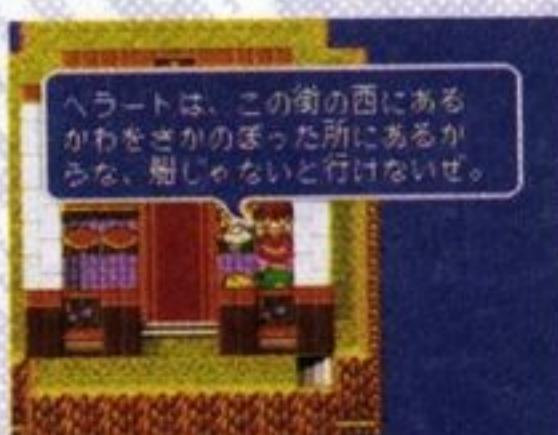
이 방에 아르미나가 있음

우룻프섬

엘바섬

일단 동굴 어딘가에 있는 레버를 내려야 한다. 레버는 두 동굴에 3개 있으니 잘 찾아보자. 그러면 아르미나가 있는 곳에 갈 길이 생길 것이다.

엘바섬의 아르미나

우룻프의 아르미나1

우룻프의 아르미나2

마지막 아르미나는 해라트의 왕이 가지고 있다

자! 이제 아르미나도 앞으로 하나 남았다. 브란트에게 물어 보면 해라트(ヘラート)라는 성의 왕이 아르미나를 가지고 있을 것이라고 한다. 해라트는 여기서 서쪽의 강을 올라간 곳에 있다.

해라트성

이 성의 왕은 자신에게 맛있는 음식을 먹여 준다면 보물을 주겠다고 한다. 물론 아르미나도 보물에 속하므로 방법을 생각해 내자! 음식이라면 라이덴의 마을이 유명한데, 그러고 보면 이 근처의 동굴에 보라색 도마뱀이 있다는데 그것으로 맛있는 것을 만들 수 있을까? 일단 그 서쪽(돌아서 가긴 하지만)의 동굴에서 보라색 도마뱀을 입수하자.

쥬리나에게 슬라임 요리를 먹인 주방장

보라색 도마뱀을 찾아라

보라색 도마뱀을 발견

여기에서 보라색 도마뱀을 찾는데 그 외에도 비밀 방이 있다. 도마뱀은 레버를 내리고 워프 존으로 들어가면 찾을 수 있다.

드래곤의 제단

여기에서 소원을 이루워지게 해준다

헤라트성의 남서쪽 사막 끝에 제단이 있는데 여기에서는 미지의 아이템인 용의 알(ドラゴンエッグ)을 8개 모아서 오면 제단의 용이 한가지 소원을 들어준다. 소원이 이뤄지면 용의 알은 어디론가 날아가 다른 보물상자로 들어간다. 이루워주는 소원은 "전인의 레벨을 2개 올린다", "-의 원소를 각 3개씩", "태고의 방패(최강의 방패)", "태고의 활(최강의 활)"………중 하나다.

마지막 아르미나를 얻었다

라이덴에 있는 요리왕에게 보라색 도마뱀을 주면 마법의 조미료를 만들어 준다. 이것을 헤라트의 주방장에게 주면 왕이 보물창고에 있는 보물을 가져가라고 한다. 드디어 마지막 아르미나를 얻게 되었다.

듀엘 브레이드와 사광신 부활

샤이아 제3연구소로 가자

연구소로 들어가 보니 라일의 제자가 라일이 혼자서 아이센 섬으로 가버렸다고 한다. 이유는 라일의 아들인 루(전에 만난 소매치기 꼬마)가 아이센 섬의 도적에게 잡혀가서 그랬다는데… 아이센 섬은 마스의 북서쪽에 있다.

아이센섬에는 도적의 탑이 있다

수수께끼의 버튼

이 탑의 포인트는 위 사진에 곳인데 여기서 바른 순서로 버튼을 누르지 않으면 도적들이 습격해온다. 바른 순서는 좌상, 우하, 좌하, 우상이다. 그 다음에 문 앞에 있는 버튼을 누르면 문이 열린다.

◆보스 : 파이레츠

먼저 옆에 있는 부하를 쓰러뜨리자! 이들은 다양한 특수 공격을 해오니 미랄의 마법으로 반사하자. 파이레츠는 맞을수록 강한 공격을 해오니 주의하라!

루를 구하고 나면 감옥의 열쇠가 생기니 라일을 구출하자. 자 드디어 활시온의 파워 업시킬 수 있다. 자 이제 제3연구소로 가자

북쪽에 있는 소시에테(ソシエテ)마을로 가자!

이곳에 들어가면 호공도로 갈 수 있다. 이 해저 동굴을 통과하면 디어스의 신전에 도착하는데…

이벤트 해설

듀엘 브레이드다!

라즈: 이것이 듀엘브레이브이다!
아그로스: 무슨 소리야?
라즈: 듀엘 브레이드가 울고 있어…
아그로스: 뭐야?
그때 석상이 생겨난다…
라즈: 적인가?
아그로스: 아니야. 사광신의 석상이야.
라즈: 가데스와 아몬이군… 잘 만들었는데…
아그로스: 그렇다면 뒤의 2명이 디어스와 엘리누… 라즈 와봐!
라즈: 이…이것은…
루피아: 이 석상은…나?
쥬리나: 루피아 양 인데요…이게 왜 사광신의 상속에 루피아 양의 석상이 있지?
루피아: 그런건 몰라
쥬리나: 그래도 이건 누가 봐도 루피아 양 인데…
루피아: 뭐야 그럼 내가 사광신의 한명이라는 거야!
쥬리나: 아니 그런 말은…
루피아: 나는 루피아야! 아레키아의 여관에서 자란 보통 여자야.
이런 석상은 잘몰라!
라즈: 루피아…
루피아: 라즈 진짜야… 진짜로 난 몰라
라즈: 그래 알고 있어. 몇년이나 같이 있었는데 너는 루피아야
루피아: 라즈…
아그로스: 사광신의 함정이 아니냐? 우리들의 사이를 벌려고…
아몬: 과연 그럴까?
라즈: 아몬 가데스!!
디어스: 네놈이 맥심의 자손이냐…
라즈: 디…디어스?
디어스: 그렇다 디어스다. 나는 이때를 기다리고 있었어 사광신이 모두 모이는 때를…
라즈: 모두라고 엘리누는 어디에…
디어스: 엘리누는 이미 부활했어 …16년전에
라즈: 16년전…

디어스는 루피아가 엘리누라고 주장한다. 그러나 라즈가 그걸 거짓말이라고 우기자 디어스는 이렇게 말했다. "엘리누가 살아있는 한 우리도 다시 살아난다. 그것은 엘리누의 정신파동이 죽은 우리의 영혼을 다시 살리기 때문이지… 라즈여 감정만으로 일을 하려고 생각하지마라. 머리를 식힌 다음에 진실을 그 여자에게 물러봐라!" 그러자 디어스의 파동이 루피아를 습격했다.

아무래도 기억을 다시 찾는 기술인 것같다… 그러자 "아몬 이디어스님 기억을 회복하려면 약간 시간이 필요해요"라고 말한다. 그래서 디어스들은 기억이 다시 회복 할 때까지 기다리기로 하고 사라져 버린다.

그 때 갑자기 지진이 일어난다. "앗! 신전이 움직이고 있어!!" 그래서 라즈들은 마법으로 탈출한다.

아침이 되자 루피아가 깨어나 라즈가 일어났는지 보러간다. 그리고 라즈와 아그로스의 대화를 듣기 위해 문옆에서 서 있게 된다.

이벤트 해설

소시에테의 여관에서 쉰다

아그로스: 라즈 어떻게 할거야?
라즈: 무슨 일?
아그로스: 루피아의 일…
라즈: 루피아에게 무슨 문제가 있어?
아그로스: 생각하기 싫은 마음은 알지만 현실에서 도망가지마.
디어스가 말한 것이 거짓이라고는 말할 수 없어.
라즈: 아그로스까지 그런 말을! 엘리누는 죽었어. 디어스, 아몬, 가데스를 쓰러뜨리면 모든 것이 끝난다.
아그로스: 물론 나도 그래. 그러나 디어스가 말한 것이 사실이라면 그놈들이 부활한 것이 루피아의 영향이라면…
라즈: 뭘 말하고 싶은 거야?
아그로스: 만약 디어스, 아몬, 가데스를 쓰러뜨려도 루피아가 살아 있는 한 놈들은 다시 부활할 것이다.
라즈: …
아그로스: 그러면 라즈 너는 어떻게 할거야…
라즈: 사광신은 쓰러뜨리지 않으면 안된다!
아그로스: …자신이 하고 있는 말이 무슨 소리인지 아나?
라즈: ……
아그로스: 루피아에게 죽인다는 소리야! 그런 일을 넌 할 수 있어?
라즈: 자신없어. 그리고 생각한 적도 없었어…
아그로스: 그래. 나도 생각하기 싫어
라즈: 아그로스… 하나만 물어볼게
아그로스: 뭐?
라즈: 루피아…루피아는 나를 공격할까?
아그로스: 그런 일은 생각할 필요도 없어

파워오일을 구해오고 하는 라일
에프로의 마을

사람들이 호공도가 북서쪽에 있는 대륙의 중심에 있는 탑위에 있다고 한다. 그렇다면 그 대륙으로 가기 위해 활시운을 날 수 있게 개조해야 한다. 그러자면 일단 제 3연구소로 가자! 그러면 교수가 날기 위해 필요한 도구인 파워오일(パワオイル)을 구해 오라고 한다.

파워오일은 에프로(エプロ)라는 마을에 도구 상점에서 판다고 한다. 에프로는 마스의 북쪽에 대륙에 있으며 파워오일을 구입하면 후레데리아(フレデリア)로 오라고 한다. 그 마을이 바로 제 4연구소이며 활시온의 개조는 그곳에서 해야 한다고 한다. 그럼 먼저 에프로에 가서 오일을 구해오자.

에프로의 마을

에프로의 도구상점에 가보니 파워오일이 매진되었다고 한다. 상점 주인이 마을에 북쪽에 있는 오일의 동굴에 가면 구할 수 있다고 알려준다. 또 그 동굴로 가는 길이 호공도가 일으킨 지진의 위해 바위로 막혀 버렸다는 것도 주인이 알려주며 그 바위 앞에 있는 '햇지'라는 자에게 그 일에 대해서 상담을 해 보라고 한다.

햇지가 있다. 햇지가 오일의 동굴에 열쇠를 준다. 그리고 여기서 동쪽에 바다 위에 소용돌이가 생겼다고 한다. 그렇다면 그곳에서 활시온으로 들어가면…

여기에 소용돌이가 있다

오일의 동굴 입구

햇지가 있는 곳에서 배를 타고 동쪽으로 가면 소용돌이가 있다. 여기를 통과하면 오일의 동굴로 갈 수 있으니 활시온으로 돌격하자. 그리고 또 호공도가 있던 해저 동굴이나 이 소용돌이 속엔 보물상자도 있으니 찾아보자. 동굴에서는 햇지가 준 열쇠가 있어야 들어갈 수 있다. 보스도 있으므로 대단한 각오를 해야만 파워 오일을 찾을 수 있다.

◆보스 : 오일 드래곤

이 오일 드래곤은 파워 오일의 앞에 있다. 드래곤 링을 장착해서 대항하자! 후반에 드래곤의 공격이 강화되므로 HP에 주의!

후레데리아는 라일의 부인에 이름이라는데…

오일을 얻으면 후레데리아로 가자! 장소는 제 3연구소의 남쪽에 있다. 오일을 라일에게 주면 드디어 활시온이 날 수 있게 된다. 라일은 사광신을 쓰러뜨리면 활시온을 돌려주러 4명이 함께 오라고 한다.

A 버튼을 누르면 비공전이 된다. 그런데 호공도가 있는 탑 주위는 강풍으로 보호되어 있어 비공전으로도 들어갈 수 없다고 한다. 탑의 남쪽에 탑으로 이어지는 동굴이 있으니 그곳으로 가기로 하자.

이 녀석이 동굴의 비밀을 알려준다

탑으로 가기 전에 탑의 동쪽에 있는 아르바스(アルハス)라는 마을로 가자! 여기서는 어떤 남자에게 지하의 술집에 가서 1,000G의 술을 주면 탑 북쪽에 있는 동굴에 탑의 열쇠가 있다고 알려준다. 일단 그곳으로 먼저 가자!

열쇠를 얻었다

열쇠를 얻으면 동굴을 통과해서 탑으로 가자! 동굴도 대단히 크므로 중간에 있는 회복장소에서 회복하자. 다음은 탑이다. 이 탑에 6층에는 버튼으로 워프 장소를 바꾸는 장치가 있다.

이것은 버튼의 상태에 의해 워프장소가 바뀌는데 가운데의 버튼만 누르고 워프하면 옥상으로 갈 수 있다. 또 보물창고도 있으므로 찾아보자.

탑의 통로다 여기의 지형은 원으로 되어 있으니 끝이 없다

여기서 가운데 버튼을 누르면…

◆보스 : 나자비

이 보스와 싸울 때는 미랄을 쓰자. 역시 이 보스도 후반에 강해지므로 주의하여야 한다

루피아 안돼!!

나자비를 쓰러뜨리면 나자비는 자폭하려 하는데 그 때 루피아의 기억이 되살아나 그 파동과 나자비의 폭발로 일행은 기절한다. 그리고 디아스의 소리가 루피아를 유혹해 류피아는 듀엘 브레이드를 훔치고 달아나게 한다.

호공도는 알스의 서쪽 탑의 북쪽으로 이동했다. 루피아를 잃은 일행은 교수에게 호공도의 위치를 알아내 호공도로 가기로 한다 여기가 마지막 결투의 장소다. 드디어 사광신과의 대결이다. 파괴된 듀엘 브레이드는 라즈의 파동에 의해 부활한다. 디어스를 쓰러뜨리고 루피아를 구해내자

가데스, 아몬, 디어스가 합체를 한다

기억과 힘을 잃은 루피아가…)

3명을 쓰러뜨리면 사광신들이 합체를 한다. 그런데 루피아만이 합체를 하지않아 다시 라즈가 있는 곳으로 가버린다. 자, 마지막 결전은 시작했다.

분석을 마치며

이 게임은 스토리는 완성도가 높지만 시스템 면에서 약한 점이 있다. 비법을 사용하면 쉽게 게임을 진행할 수 있다. 음악도 상당히 좋고 그래픽도 뛰어난 편이다. 한번 클리어하면 엔딩 후에 전체 평가가 나오고 적이 주는 경험치와 돈이 4배로 되는 모드가 생기므로 다시 한번 즐길 수도 있다. 이 분석은 독자들이 스토리를 이해하면서 게임을 즐길 수 있게 스토리면를 강화시켰다.

창간 1주년 기념 「공략 특별 퀴즈」!

안녕하십니까? 이 혼다입니다. 어때요? 이번 '에스트 폴리스' 공략! 별로라구요? 그럴리가 있나요! 이번 공략은 초특급 필살 공략… 아무튼 심혈을 기울려서 만든 것이라구요! 그러니 예쁘게 봐주세요!

아무튼 챔프에서는 이번 창간1주년을 맞이하여 게임 중에 나오는 문제를 내서 그 분들 중 선착순 10명을 추첨해서 바코드 게임기를 증정할 예정입니다. 문제는 '에스트 폴리스' 게임을 해본 사람은 누구나 알 수 있는 문제입니다.

★문제

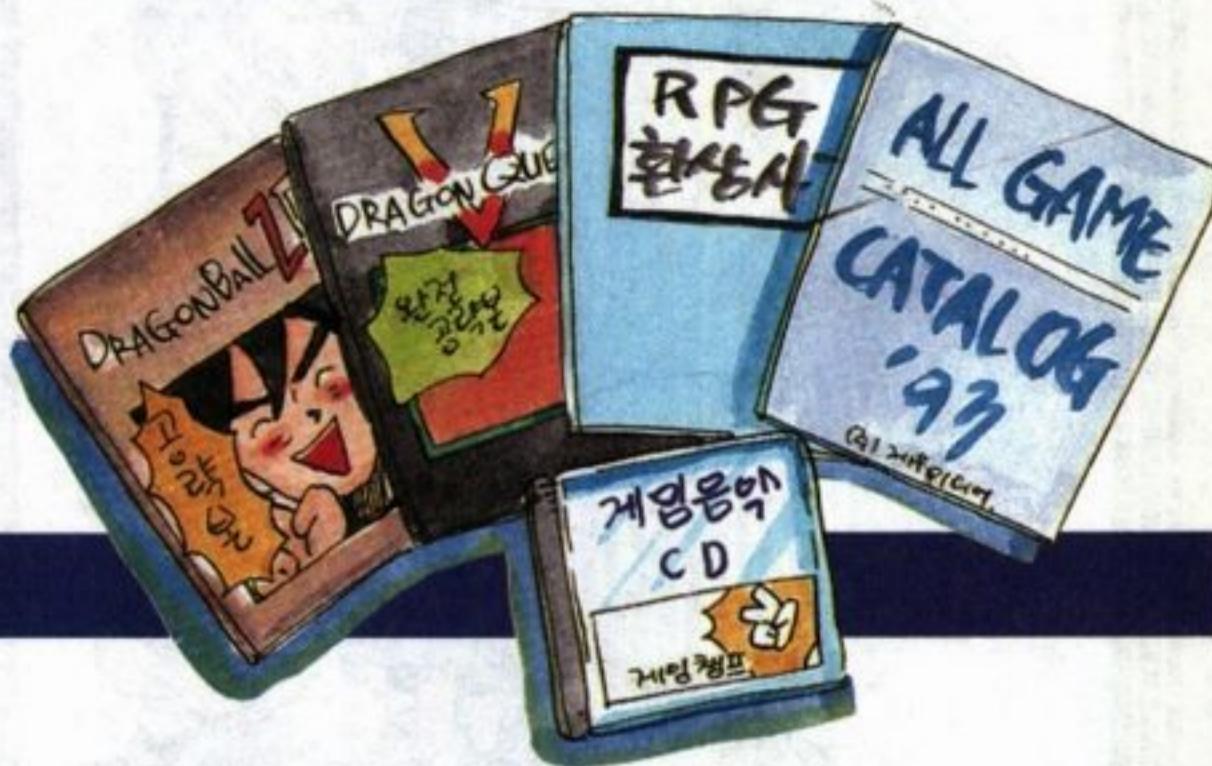
메탄섬에서 소원의 루비를 마크에게 도둑맞았을 때 마크의 뒤를 쫓아간 병사들의 수는 몇 명인가?

보낼 곳 : 게임챔프 이 혼다 앞
(전화번호 필히 기입)
마감 : 93년 11월 17일까지
상품 : 바코드 게임기 10대 협찬 :

챔프티켓1년치와 단행본 교환방법

챔프에서는 지난 92년 12월호부터 93년 11월호까지 챔프티켓을 중 복되지 않게 빠짐없이 모아 두신분에게 「게임챔프」발행 단행본으로 교환해 드립니다.

교환방법

92년 12월호부터 92년 11월의 챔프티켓을 반송우표 10장, 원하는 단행본(창간기념 게임음악 CD 선택도 가능), 주소및 전화 연락처를 적어 게임챔프로 우송하시면 본사에서는 티켓을 확인한 후 12월 5일부터 12월 31일사이에 발송해 드립니다.

대상지역

서울 및 지방(11월 5일부터 12월 5일까지 우편신청하기 바람)

참고1 증정가능한 단행본은 드래곤볼 Z-3, 드래곤퀘스트5, RPG환상 사전, '93 올게임카탈로그 등 4권 중에서 택하실 수 있으며 챔프 창간 기념 '게임음악 CD'도 가능합니다.

참고2 일부 단행본에 희망하는 사람이 편중되어 품절될 수도 있으니 서둘러 신청해주시기 바라며 부득히 다른 단행본으로 대치될 수도 있아오니 제 2 희망 단행본까지 적어주세요.

참고3 이 기간동안 챔프점수를 보유하고 있어 상품을 원하시는 분도 같은 요령에 따라 예약 신청해 주시기 바랍니다. 아울러 창간 1 주년 특대호 (93년 12월호) 부터 1년간 챔프티켓을 빠짐없이 모아오신 분도 내년에 같은 방법 으로 단행본을 증정할 예정이니 매달 챔프티켓을 분실없이 모아두시기 바랍니다.

집중공략

~이상한 던전~

톨네코의 대모험

슈퍼컴보이	현지 발매일	93/9/19	장르	롤플레잉	화면외국어 수준	일본어 중
	제작사	춘소프트	용량	16M	대상 연령	중학생 이상
	현지 발매가	9,600엔	기타	드래곤퀘스트IV 외전	게임 난이도	AB© DEF

드래곤 퀘스트(DQ)시리즈의 외전적인 성격인 띤 춘소프트의 모션 롤플레잉 톨네코의 대모험. 톨네코의 대모험은 겉보기에는 액션 롤플레잉의 형태를 띠고 있지만 사실은 성검전설과 비슷한 모션 롤플레잉이다.

그 이유는 게임을 직접 해보면 잘알 수 있지만 액션 롤플레잉에는 없는 턴 개념이 있어서 적과 톨네코가 번갈아며 행동을 취하게 된다. 즉, 톨네코가 어떤행동(공격이던 아이템의 사용이건)을 하지않으면 적들도 움직이지 않는다. 그러나, 일반 액션 롤플레잉의 경우에는 우리의 행동과 관계없이 적들이 행동하는 점이 다르다.

이 게임은 특별한 스토리가 없이 지하던전에서 보물을 찾아와 가게를 키운다는 단순한 설정만이 존재하기 때문에 갈 수 있는 장소도 지하 던전 이외에는 톨네코의 가게와 왕의 성뿐이다. 용자가 세계를 돌아다니며 악마를 물리친다는 일반적인 롤플레잉의 틀을 완전히 깬 게임이라 할 수 있다.

따라서, 이번 챔프의 분석에서도 기존의 롤플레잉 분석과는 다른 시추에이션 (SITUATION;상황)이라는 분석 방식을 도입했다. 이 분석 방식은 원래 삼국지와 같은 전략 시뮬레이션 게임에 즐겨 쓰이는 방식으로 게임의 진행요령을 독자에게 직접적으로 전달해 주기 위하여 분석자가 직접게임을 풀어나가는 상황을 자세하게 설명하는 방식이다. 쉽게 말하자면 장기를 배우려는 사람 앞에서 직접 장기를 두어보는 방식인 것이다.

이 방식이 톨네코 대모험 분석에 적절한 이유는 다른 롤플레잉은 이벤트를 풀어 스토리를 계속 풀어나가는 것이 목적이지만 톨네코의 경우에는 들어가는 지하층의 깊이만 차이날 뿐 근본적인 게임 구조 즉 '지하로 내려가 보물을 가지고 올라와 상점을 키운다'라는 기본 틀이 늘 일정하고 특별한 스토리나 다른 이벤트가 없기 때문에 기존 롤플레잉 분석방식으로는 불가능하다. (예를들어 첫번째 던전도 매번 플레이할 때마다 지도가 무작위로 바뀌므로 지도식 분석은 무의미하다) 그러나, 시추에이션 분석 방식은 본디 일정한 패턴을 가진 게임에 하나의 실례를 보여주어 게임을 하는 '방식'을 전하는 게임분석 방법이므로 이 톨네코에는 더없이 잘 들어맞는 방식인 것이다. 그럼, 이번 분석에는 1부 '기본 매뉴얼편'과 2부 '조금 이상한 던전의 시추에이션'으로 나누어 설명하겠다.

1부 기본 매뉴얼편

1. 게임의 배경

드래곤 퀘스트4의 무기상 주인 아저씨로 모험에 참가했던 톨네코는 세계 제일의 상인의 꿈을 가진 사나이이다. 그런데, 어느날 톨네코 아저씨는 세계 어딘가에 '이상한 던전'이 있는데 그곳에는 굉장한 보물이 숨겨져 있다는 소문을 들었다. 아내 '네네'와 아들 '포포로'를 데리고 '이상한 던전'을 찾기를 몇 년. 드디어, 톨네코는 이상한 던전이 있는 나라에 도착했는데·····

◀여우같은 아내와 토끼같은 자식

◀모험을 떠나는 톨네코

무기상 주인 톨네코

이상한 던전에 대한 소문을 듣는데···

2. 게임의 흐름

이 게임은 스토리를 따라 진행하는 일반 롤플레잉과는 완전히 다르다. '이상한 던전'은 한 개의 던전으로 되어 있는 것이 아니라 여러가지 깊이가 다른 동굴로 이루어진 동굴이다.

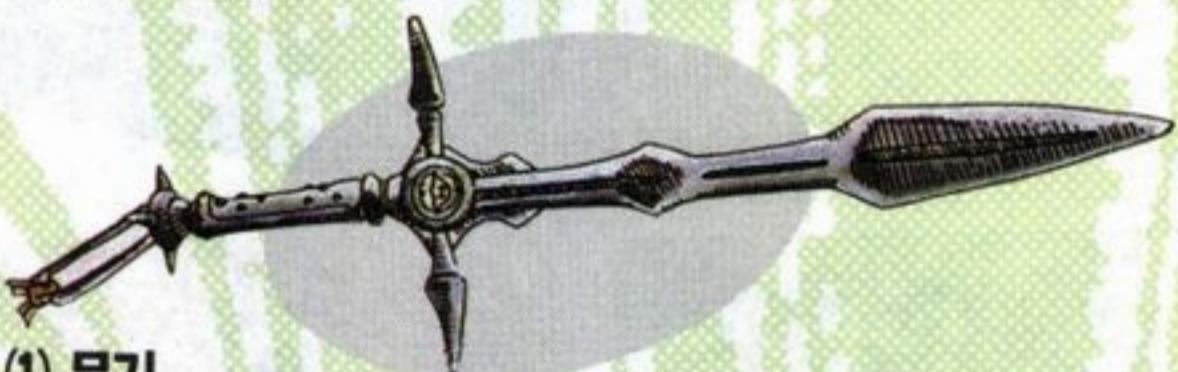
게임의 전반적인 흐름은 톨네코는 매번 레벨1인 상태로 던전에 도전해서 최 하층에 있는 보물을 찾아 무사히 귀환하는 것이다. 그리고 돌아올 때 가져온 물건을 바탕으로 상점은 점점 번창시키는 것이다. 또 이 게임은 매번 던전마다 게임을 새로 시작해야 하므로(나중에는 아이템 등을 가지고 시작할 수 있다) 새로운 게임들의 연속이라고 생각하는 것이 좋다.

3. 캐릭터

4. 컨트롤러 조작법

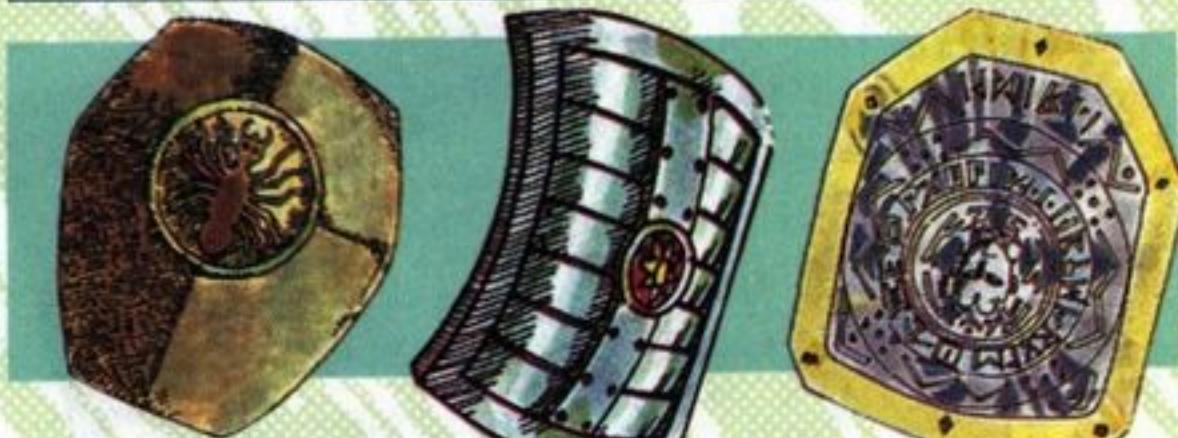
5. 무기 · 방패 · 화살

무기는 크게 검, 곤봉, 도끼의 세 종류가 있다. 무기 뒤의 숫자는(+, -)공격력 수정치를 뜻한다. 예를들면 '금검 +1'의 경우는 원래 금 검 공격력 2에 수정치 1을 더해서 3의 공격력을 뜻한다.

가격은 톨네코의 상점에서 팔았을 때의 가격을 뜻한다.

(1) 무기

이 름	일어 표기	설 명	공격력	가격
곤봉	こん棒	방망이의 한 종류이다	1	50
금검	金の剣	공격력을 별로지만 금이므로 값을 많이 받을 수 있다	2	400
동검	銅の剣	대표적인 검이다	3	75
쇠 도끼	鐵の斧	쇠로된 도끼	4	100
드래곤 킬러	ドラゴンキラ	드래곤을 상대할 때 이 검은 2배의 위력을 발휘한다	5	300
하구레 메탈의 검	はぐれメタルの劍	아주 좋은 검이다	7	750
정의의 주판	正義のソロバン	최강의 병기	10	5,000

(2) 방패

이 름	일어 표기	설 명	방어력	가격
가죽 방패	皮の盾	가죽으로 된 방패	2	40
청동 방패	青銅の盾	가죽보다 약간 좋다	3	80
비늘 방패	うろこの盾	독을 막아준다. 버섯돌이에 유용	4	150
거울 방패	みかがみの盾	녹슬지 않는다	5	300
강철 방패	强鐵の盾	강력한 방패	6	200
드래곤 실드	ドラゴンシルド	드래곤에게 효과	7	500
하구레메탈의 방패	はぐれメタルの盾	최강 방어구	10	1500

2부 조금 이상한 던전의 시추에이션

1. 모험을 떠나는 톨네코

모험을 처음 시작하게 되면 먼저 마을의 이름을 지어주어야 한다. 이제 이 마을에 터전을 잡고 상점을 키워나가는 것이다. 궁에 가면 국왕 폐하와 왕자님 그리고, 신하들과 병사들이 있다.

국왕과 이야기를 하면 톨네코가 자신의 어린 시절과 비슷하다며 매우 좋아한다. 그리고 이상한 던전에 들어가기 전에 테스트하는 의미로 조금 이상한 던전에서 자기의 보물을 찾아달라고 부탁한다.

지금부터는 이 조금 이상한 던전의 모험을 중심으로 톨네코의 회고록 형식을 가지며 이야기를 진행시킬 것이다.

새로운 마을에 도착한 톨네코가족

마을의 이름을 지어주자

조금 이상한 던전으로 !

2. 조금 이상한 1층

처음 동굴에 들어가면 달팽이 같은 놈 두 마리가 있다. 이때 나(톨네코)는 무기나 방패가 전혀 없는 맨손이기 때문에 잔뜩 겁을 먹었지만 다행히 녀석들은 그다지 강하지 않았다.

일단 녀석들을 무찌른 후 상태를 살펴보니 국왕 폐하께서 주신 커다란 빵하나와 '인파스의 두루마기' 그리고 '약초' 등의 세가지 아이템밖에는 없었다. 그러나 곧 위쪽의 방에서 해독초와 약간의 돈을 발견할 수 있었다. 해독초는 버섯돌이의 독이나 독화살 등으로 떨어진 힘을 회복시켜주는 아이템으로 아주 귀한 아이템이다.

소지한 아이템은 겨우 3개……

'한층에 최소 1레벨 업'이라는 롤플레잉 게임 격언을 늘 혼다 아저씨에게 들어왔기 때문에 나는 일단 그다지 강하지 않은 달팽이들과 슬라임을 처치하며 레벨을 올려갔다. 그러던중 드디어 무기 하나를 발견했다. 그것은 '곤봉'이었다.

곤봉을 발견 !

곤봉은 그다지 강한 무기는 아니지만 없는 것보다는 나으므로 일단 장비를 하였다. 부뚜막의 소금도 넣어야 짜다고, 어떤 무기든 장비해야만 제 능력을 발휘한다.

힘의 열매 발견 !

동쪽 구석에서 두 가지의 약초를 발견했는데 그 중 하나는 바로 '힘의 열매'였다. 힘의 열매를 먹으면 힘의 최고치가 1증가하므로 아주 귀한 아이템이었다. 즉시 열매를 복용하고 조금 더 들어가다가 '동검'을 발견했다.

동검의 위력 !

동검은 곤봉보다 상당히 좋은 병기로 그만큼 파워 업된 느낌이 들었다. 아이템도 웬만큼 찾고 레벨도 목표인 2까지 올렸으므로 전에 발견해 두었던 계단을 타고 아래층으로 내려갔다.

3. 조금 이상한 2층

모몽자의 습격

내려가자마자 모몽자라는 원숭이같은 녀석이 습격해왔다. 펄쩍펄쩍 뛰는 것이 위협적이었지만 역시 그다지 강한 녀석은 아니었다. 근처에는 약초가 있었는데 약초나 제절초 등은 HP를 급격히 회복시킬 때 사용한다. 제자리걸음을 한다거나 던전을 돌아다녀도 HP는 조금씩 올라가지만 적들이 한꺼번에 덤벼들 때에는 급하게 회복할 필요가 있다.

나 톨네코는 결코 용자는 아니기 때문에 많은 적과는 싸우기가 힘들다. 구석으로 들어가서 1：1승부를 하는 것이 좋다. 근처의 방에서 계단과 함께 청동의 방패를 찾을 수 있었다. 방패는 함정이나 몬스터의 특수공격으로 녹이 슬기 쉬우므로 멧기의 두루말이로 도금해주는 것이 좋다. 또, 스카라의 두루말이를 사용하여 방어력을 높여주는 일도 가능하다.

청동방패를 발견한 톨네코

그런데 계단근처에 '마법사'가 자고 있었다. 소문에 의하면 마법사는 그다지 강하지는 않지만 마법을 걸어 사람을 자게 만든 후 공격을 하기 때문에 '잘못 걸리면 피본다 ! '는 이야기를 들은 적이 있었다. 최소한 레벨 5~6 정도는 되야 싸워볼만 한 녀석이다.

지금 레벨 1~2 정도에서 건

들면 끝장이다. 잠자는 사자를 건드릴 필요는 없다는 생각에 피하기로 했다.

2층에도 역시 달팽이와 슬라임 정도의 적이 일반적이어서 레벨 3으로 키우는 것은 의외로 쉽게 이루어졌다. 그러던중 던전 동쪽 구석에서 '화염초'라는 풀을 발견했다. 후흐흐… 이것을 이용하면 마법사 녀석도 한번에 태워서 구워버릴 수 있다. 결과를 실험해 보니 역시 마법사는 자다가 영문도 모른 채 구

화염초로 마법사를 굽자

워지고는 말았다. 마법사를 처치하였더니 무려 12포인트의 경험치를 얻었다. 자! 이 좋은 기분으로 나는 3층으로 내려갔다.

바이킬트로 무기강화!

방어력이 아주 뛰어난 강철방패

그러던 중 '바이킬트의 두루말이'를 발견하여 무기의 공격력을 올리고 강철 방패를 발견하였다. 강철방패는 특수능력은 없지만 방어력이 높으니까 일단 꿔 장비하기로했다.

루라풀은 적에게 포위당했을때 탈출하게 해준다

동쪽의 방에서는 '루라풀'을 발견했는데 이것으로 위험한 순간에 재빨리 다른 곳으로 도망갈 수 있다. 4층에서도 먹을 것을 못찾았으므로 위험을 무릅쓰고 5층으로 내려갔다.

4. 조금 이상한 3층

화살이 땅에 떨어져 있다

내려가자 근처에서 화살을 발견했다. 화살은 L버튼으로 발사하는데 먼거리의 적도 공격할 수 있으므로 나의 피해를 줄일 수 있다. 그러던 중 또하나의 힘의 '열매'와 '환상풀'을 발견했

떠올랐다. 아까 지나쳤던 마법사에게 환상풀을 사용하자! 역시 정신 못차리고 헤매기 시작했다. 그 사이에 마법사가 밟고 있던 방패를 실례할 수 있었다. 마법사들은 이렇게 무언가를 밟고있기 마련이다. 방패는 '비늘방패 +1'이 었는데 의외로 좋은 방패였다.

마법사가 헤매는 사이에 방패를!

그런데 던전을 헤매던 중 슬슬 배가 고파지기 시작했다. 가지고 있는 먹을 것이라고는 큰 빵 한덩어리 뿐인데… 빨리 먹을 것을 찾으러 모험을 서둘러야겠다. 충분한 레벨이 되기 전에 계단을 내려가는 것은 위험한 일이지만 먹을 것이 부족할 때는 어쩔 수 없다. 계단을 내려가기 직전 나는 마지막 빵을 먹어치우고 말았다.

마지막 남은 빵을 먹는 톨네코

5. 조금 이상한 4층

먹을 것이 없어 걱정이었으므로 일단 빨리 움직이기로 했다. 도중에 버섯돌이 녀석이 나타났는데 나는 비늘방패를 가지고 있었으므로 별 걱정이 없었다.

버섯돌이의 독공격을 받으면 힘이 1감소한다

6. 조금 이상한 5층

이제 슬슬 초조해지기 시작했다. 빨리 먹을 것을 찾지 못하면 굶어죽게 된다! 썩은 빵이라도 도움이 되련만… 5층에서는 들어가자마자 '레미라의 두루말이'를 써서 던전의 지도를 보면서 본격적인 탐색을 했다. 그렇게 서두르다가 화살함정에 걸려서 독화살을 맞게 되었다.

레미라로 지도를 보자

우웃, 독화살에 맞은 톨네코

미이라와의 결투!

그러나, 그게 문제가 아니지… 5층부터는 미이라가 나타났는데 이녀석은 지금까지 녀석들과는 수준이 다른 공격력과 방어력을 가졌다. 초조한 나머지 수색을 서두르던 나는 미이라 2마리의 공격과 달팽이의 퇴로 차단에 말려 결국 정신을 잃고 말았다.

포위된 톨네코

정신을 잃은 톨네코

(3) 화살

화살의 공격력은 힘에 상관없다(일반무기는 힘+공격력). 따라서 레벨에 관계없이 일정한 파워를 가진다

이 름	일어 표기	설 명	공격력	가격
나무 화살	木の矢	가장 약한 화살	4	5
쇠 화살	鐵の矢	강한 공격력을 갖는다	12	10
은화살	銀の矢	적을 관통한다	12	30

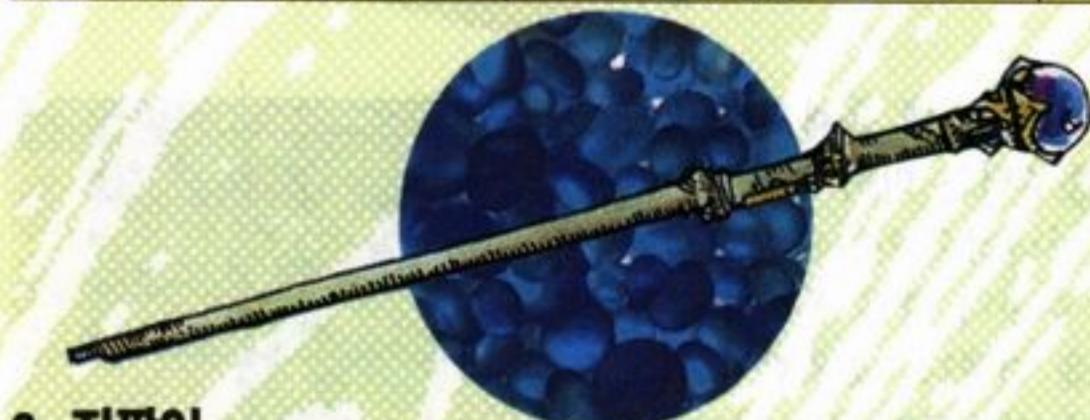
6. 아이템

1. 빵

빵은 만복도(滿腹度;배가 부른 정도)를 회복시킨다. 만복도가 0%가 되면 계속 데미지를 입게된다. 언제나 한 두개의 정도 여분의 빵을 가지고 다니자 !

이 름	일어 표기	설 명	가격
큰 빵	大きいパン	만복도 100%회복	4
빵	パン	만복도 50%회복	2
썩은 빵	くさったパン	만복도 100%회복, HP, 힘 감소	1

2. 풀과 열매

이 름	일어 표기	설 명	가격
약초	薬草	HP 25% 회복	25
절초	弟切草	HP 100% 회복	40
해독초	毒けし草	중독 등으로 감소된 힘을 회복합시다	30
힘의 열매	ちからの種	힘의 최대치를 1상승	50
암흑풀	目つぶし草	적을 장님으로 만든다	5
안약	目薬草	장님 상태치료	15
환상풀	まどわし草	적에게 환상을 일으켜 도망가게 만든다	20
화염초	火炎草	입에서 불을 내뿜어 적을 태운다	40
메다파니풀	メダパニ草	적을 혼란시킨다	15
루라풀	ルラ草	순간 이동	10
행운의 열매	幸せの種	무조건 레벨1 상승	1000

3. 지팡이

지팡이뒤 괄호 안의 숫자(예 : 번개지팡이(5))는 사용횟수를 나타낸다. 1번 사용할 때마다 깍여서 0이 되면 아무 쓸모 없어진다. 가격은 뒤의 숫자가 0일 때를 기준으로 표시하였다.

이 름	일어 표기	설 명	지속시간	가격
번개지팡이	いかずちの杖	강력한 장거리 공격	–	30
메다파니 지팡이	メダパニの杖	적을 혼란 시킨다	10	40
바시루라 지팡이	バシルラの仗	적을 같은 층 다른장소로 보냄	–	60
변화의 지팡	變化の杖	몬스터를 다른 몬스터 변화시킨다	계속	50
라리호 지팡이	ラリホ-の杖	적을 잠재운다	5	50
봉인의 지팡이	封印の杖	적의 특수공격과 마법등을 봉인한다	계속	50
호미오스 지팡이	ホミオスの杖	적의 움직임이 느려짐	계속	60
필살의 지팡이	もろ刃の杖	톨네코의 HP가 반이되며 적의 HP를 1로 만든다	–	70
분열의 지팡이	分裂の杖	적을 분열시켜 둘로 만든다	–	40

4. 두루말이(券物)

이 름	일어 표기	설 명	가격
인파스	インパス	무슨 아이템인가 식별	30
바이킬트	バイキルト	무기 공격력 +1	50
스카라	スカラ	방패 방어력 +1	50
레미라	レミ-ラ	그 층 맵을 볼 수 있다	40
천리안	千里眼	그 층의 아이템의 위치	40
지옥이	地獄耳	그 층의 적들의 위치	40
이오	イオ	대폭발을 일으켜 주변 적들에게 손상을 준다	80
도금	メッキ	방어구를 도금하여 녹스는 것을 방지한다	35
샤나크	シャナク	아이템에 걸린 저주를 풀고 새로운 아이템을 장착할 수 있다	50
동작 그만	かなしばり	주변의 적들의 움직임을 봉쇄한다	70
성역	聖域	이것을 땅 위에 올려놓고 그위에 있으면 적의 공격을 안받는다	300
리레미트	リレミト	던전 탈출	100

5. 반지(指)

이 름	일어 표기	설 명	가격
하라 헤라스	ハラハラズ	언제나 만복도 100%	750
힘의 반지	ちから ゆびわ	힘이 +3, 또는 −3	500
함정 돌파	ワナ抜け	각종 함정을 무사통과	100
하라페코	ハラペコ	빨리 배가 고파진다	200
아름다운 반지	きれいな ゆびわ	비싸게 팔 수 있다	1000

7. 아이템 활용법

1. 몬스터 하우스

던전 곳곳에는 '몬스터 하우스'라는 곳이 있어 적들이 떼거지로 몰려있다. 그런데 아래 층으로 내려갈 때 운이 없으면 바로 이곳으로 떨어질 수 있는데 만약 비상용 아이템이 없으면 사방에서 포위되어 순식간에 당하고 만다.

이럴 때 유용한 아이템은 먼저 텔레포트의 '루라풀', 적의

공격을 봉쇄하는 '성역의 두루말이', 적 전체 공격하는 아이템인 '이오의 두루말이' 등이 필요하고, 회복용 아이템도 여러가지 필요하게된다. 이 때를 대비해서 위의 아이템들은 항상 준비하고 다녀야 한다.

2. 한번에 적들을 제어할 수 있는 아이템 !

지하로 내려갈 수록 괴상한 적들이 많이 등장한다. 이 몬스터들은 톨네코 힘의 최고치를 감소시키거나 레벨을 떨어뜨린다. 이런 몬스터에게는 '봉인의 지팡이'로 특수 능력을 없애는 것도 중요하지만 '봉인의 지팡이'는 구하기가 힘들므로 '필살의 지팡이' 또는 '번개지팡이'로 멀리서부터 공격하거나 화염초 등의 강력한 공격을 가해서 단시간내 적을 물리치는 것이 좋다.

번개 지팡이의 위력 !

3. 레벨과 만복도

레벨과 만복도는 매우 밀접한 관계가 있다. 왜냐하면 빵이란 그다지 자주 발견되는 물건은 아니므로 만복도가 떨어지기 전에 빵을 구하려면 무리해서라도 지하로 들어가야하기 때문이다. 그러나 충분히 레벨을 올리지 않고 지하로 내려가는 것은 무척 위험하다.

만복도가 0%가 되면 걸어갈 때마다 데미지를 입는다

'하라 헤라즈의 반지'는 빵이 없어도 만복도를 항시 유지시켜 준다. 이것만 있으면 아무리 돌아다녀도 만족도가 떨어지지 않기 때문에 충분히 레벨을 올릴 수 있다. 그러나 한 던전에서 너무 오래있으면 지진이 일어나므로 지진이 일어나기전에 최대으로 레벨을 올려 아래 층으로 내려가자 !

4. 금고와 리레미트

지하 10층에서 발견할 수 있는 '철의 금고'를 가지고 있으면 중간에 죽더라도 가지고 있던 돈을 가게로 가져올 수 있다.

지하 20층에서 발견되는 리레미트 두루말이는 아이템을 가진 상태로 귀환이 가능하므로 위험할 때를 대비하여 반드시 준비해 두자 !

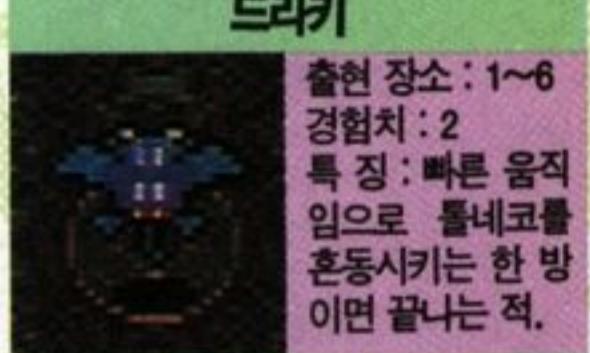
5. 하구레 메탈

하구레 메탈을 죽이면 행운의 열매를 얻어서 순식간에 레벨업이 가능하다. 이 하구레 메탈에 '분열의 지팡이'로 공격하여 계속 분열시키면 쉽고 엄청나게 레벨 를 올릴 수 있다.

6. 방패의 특수능력

비늘 방패는 독을 방어하고 거울 방패는 녹스는 것을 방어한다. 그러나 멧기의 두루말이로 비늘 방패에 도금을 시키면 독과 녹이스는 것을 모두 방어할 수 있게된다.

8. 몬스터 일람표

적을 알고 나를 알면 백전 백승이다. 아이템 일람표를 잘 관찰하고 몬스터의 특증을 잘 안다면 게임 클리어하기란 누워서 떡먹기다. 여기서 소개되어지는 몬스터의 특징을 잘 관찰하자 !

드라키

출현 장소 : 1~6
경험치 : 2
특 징 : 빠른 움직임으로 톨네코를 혼동시키는 한 방이면 끝나는 적.

고스트

출현 장소 : 1~6
경험치 : 2
특 징 : 대단히 빠른 속도로 이동하면서 공격한다.

마도사

출현 장소 : 2~9
경험치 : 12
특징 : 보통 때는 자고있지만 건들면 '라이보'라는 주문을 외어 상대를 잠자게 해 공격을 해온다.

리리파트

출현 장소 : 4~9
경험치 : 5
특 징 : 직선으로 움직이며 화살로 공격을 한다. 그러나 강하지 않다.

도깨비 버섯

출현 장소 : 4~12
특 징 : 독 공격으로 톨네코의 힘을 떨어뜨린다.

스몰 글

출현 장소 : 4~12
경험치 : 7
특 징 : 이 놈은 공격을 받으면 그 수가 증가된다.

웃음 보따리

출현 장소 : 7~15
경험치 : 10
특 징 : 톨네코가 열심히 돈을 번 돈을 훔쳐가는 돈 도둑이다.

기면도사

출현 장소 : 7~18
경험치 : 15
특 징 : 바시루라 라는 마법을 사용해 상대방을 워프 시킨다.

베이비 사탄

출현 장소 :10~18
경험치 : 20
특 징 : 톨네코의 아이템을 훔쳐가는 아이템 도둑이다.

썩은 시체

출현 장소 :10~
경험치 : 25
특 징 : 썩은 액체를 뿜어내어 상대의 방패를 녹슬게 한다.

폭탄암

출현 장소 :13~29
경험치 : 30
특 징 : 일정량의 손상을 받으면 자폭한다.

흙 인형

출현 장소 : 16~25
경험치 : 40
특 징 : 이상한 춤을 추어 상대방의 레벨을 떨어뜨린다.

큰 눈알

출현 장소 :21~29
경험치 : 250
특 징 : 큰 눈으로 상대를 혼동시킨다.

실버데빌

출현 장소 : 23~
경험치 : 600
특 징 : 굉장히 빠른 속도로 공격해 온다.

아크데몬

출현 장소 : 24~
경험치 : 750
특 징 : 거대하고 강력한 몬스터이다.

7. 재도전하는 톨네코

밖으로 던져지는 톨네코

병사들에게 구조되어 궁성으로 안내된다

몬스터들에 의해 던전 밖으로 내동댕이 쳐진 나는 왕성 병사들에 의해 구조되었다. 다시 국왕폐하와 신하들에게 조언을 들은 나는 재도전에 나섰다. 이번에는 먹을 것에 각별히 신경쓰리라고 굳게 결심했다.

10 걸음마다 1%의 만복도가 줄어들므로 걸음 수를 줄이고 최단 거리로 찾아다니면 최대한도로 만복도를 절약할 수 있다.

두번째 들어가는 1층에서는 저번과 다른 무기는 발견할 수 없었고 풀 종류만 많이 얻을 수 있었다. 또, 예감이 이상해지기 시작했다. 덕분에 달팽이들과 슬라임들에게 포위당해 죽을뻔한 위기도 겪었다.

재도전하는 톨네코

슬라임에게 둘러싸였다

8. 재도전 하는 2층과 3층

1층에서 '힘의 열매' 외에는 별 소득을 못올린 나는 2층으로 향했다. 빨리 무기랑 방패를 구해야 모험이 편해질텐데… 그러던 중 고대하던 빵도 찾았다. 빵은 큰 빵과는 달리 만복도를 50%밖에 회복시켜 주지 못하지만 이것이라도 감지덕지다. 레벨 업을 어느 정도 시킨 후 3층으로 향했다.

방 왼쪽 구석에 빵조각이 있다

3층 구석방에서 '이오의 두루말이'를 찾을 수 있었다. 이것은 주위의 적을 모두 공격하는 폭탄과도 같은 것이라 아주 귀중한 아이템인 것이다.

그 주위에는 동검도 있었는데 이 칼하고는 인연이 깊은 것 같다. 또 썩은 빵도 하나 찾았는데 썩은 빵은 먹으면 HP와 힘이 떨어지지만 비상시에는 이것이라도 먹어서 목숨을 연명해야 하기 때문에 챙겨두었다.

동검과 이오 두루말이

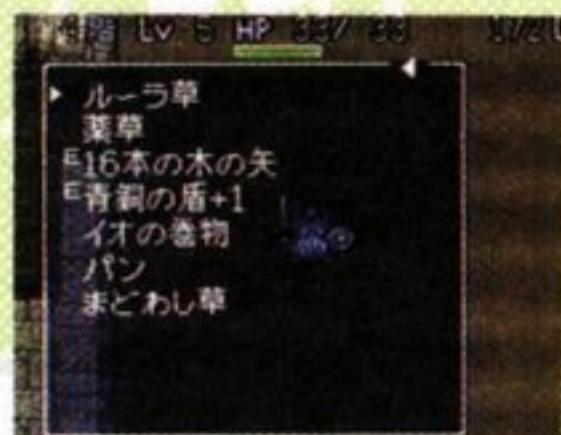
썩은빵도 챙겨두자

그러던 중 '지옥이'와 '천리안'이라는 두루말이를 찾았는데 지옥이는 적 몬스터들의 움직임을, 천리안은 각종 아이템들의 위치를 알려주는 두루말이들이다. 지옥이는 돈이나 아이템을 훔치고 텔레포트 해버리는 녀석들을 잡을 때 유용하다. (지옥이는 적들의 위치를 지도상에 표시해주기 때문에 적들이 텔레포트 해버려도 지도상에 나타나기 때문에 곧 추적할 수 있다.)

또, 이상한 지팡이를 얻어서 '인파스의 두루말이'로 알아본 결과 번개의 지팡이로 밝혀졌다. 번개 지팡이만 있으면 마법사들을 한번에 보낼 수 있으므로 레벨 업에 많은 도움이 된다.

번개지팡이로 마법사를 처리하자

9. 재도전 하는 4층

4층에서는 '바이킬트 두루말이'를 찾을 수 있었다. 이것을 청동검에 쓰기에는 아깝지만 다른 무기도 없으므로 아깝지만 청동검을 '+1'로 만들었다. 또, 화염초를 발견하였는데 아깝게도 아이템 주머니가 꽉 차 있었기 때문에 '환상풀'을 버릴 수 밖에 없었다.

어떤 것을 버릴까·····

도중에 마법사 한 녀석을 만났는데 레벨도 5이기에 자신이 붙어서 한방먹였는데 다행히 마법을 걸지않는 통에 쉽게 이길 수 있었다.

마법사도 문제없다!

동남쪽의 한 방에서는 여러개의 무기를 찾았는데 모두 그다지 좋은 무기는 아니어서 그냥 놓아둘 수밖에 없었다.

이런 식으로 마법사를 몇 명 처치하니까 레벨이 쉽게 올라서 4 층에서만 레벨을 2단계나 올릴 수 있었다. 그러나 먹을 것이 걱정되었으므로 빨리 5층으로 내려가기로 했다.

전에 구한 빵을 먹었다

10. 재도전하는 5층

5층을 내려가자마자 바이킬트를 찾을 수 있어서 무기를 강화시켰다. 청동검이면서 바이킬트를 두번 쓰는 통에 위력은 매우 막강해진 느낌이 든다. 그런데 5층 부터 드디어 미이라가 나타나기 시작했다.

저번에 당한 경험이 있어 약간 두렵기도하고 복수심도 불타올랐다. 그런데 갑자기 버섯돌이가 나타나서 독을 뿜어내는

이게 웬 떡! 바이킬트를 찾았다

것이 아닌가! 다행이 해독초가 있어 힘은 떨어지지 않았지만 정말 무서운 녀석이다. 직접적인 HP의 피해를 주는 녀석보다 이렇게 힘을 낮추거나 레벨을 낮추는 녀석들이 더 무섭다.

미이라와의 대결

쥐덫을 조심하자

또 5층부터 갖가지 함정들이 등장했다. 저번에는 독화살 함정에 걸렸었는데 이번에는 황당하게도 쥐덫에 걸리고 말았다. 어떤 방에서 발견한 금 지팡이는 '인파스 두루말이'로 조사해 보니 '바시루라'로 밝혀졌는데 껄끄러운 적들을 다른곳으로 날려버리는 유용한 지팡이이다.

11. 으시으시한 6층

가스에 당하면 정신을 잃는다.

드디어 5층을 정복하고 6층으로 내려갔다. 6층에서 내가 처음 맞이한 것은 황당하게도 수면 가스였다. 방 바닥에는 함정이 많으므로 조심하면서 가는 것이 좋다.(함정앞에서 무기를 사용하면 함정이 나타난다.)

만복도가 0%가 되어서 전에 구한 썩은빵을 먹을 수밖에 없었다. 힘과 HP가 떨어졌으나 해독초로 힘을 회복하고, HP는 얼마간 걸으니 회복되었다. 6층부터는 베이비 사탄이 나타났는데 이 녀석은 나의 아이템을 훔쳐서 텔레포트 해버리므로 화살로 멀리서 잡아야한다. 그러면 의외로 좋은 아이템을 가지고 있기도 한다.

베이비 사탄을 상대하는 데는 주의가 필요하다

그러나 실수로 중요한 아이템을 빼앗겼을 경우라면 어쩔 수 없이 그 훔쳐간 놈을 찾아 헤매야 한다. 이럴 때 '지옥이'가 중요한 역할을 하는 것이다. 베이비 사탄에게 아이템을 빼앗긴 나는 그녀석을 추적하다 실수로 함정에 빠져서 본의 아니게 7층으로 가게되고 말았다.

함정으로 빠지는 톨네코

12. 으시으시한 7층과 8층

소득없이 떠나는 7층

괴상한 몬스터 귀면도사

7층에는 불행히 별 쓸만한 아이템을 못찾았다. 방패 몇개를 찾았지만 그다지 값나가는 물건은 아니기 때문에 8층으로 바로 내려가기로 결심했다. 8층에는 '귀면도사'라는 얼굴밖에 없는 녀석이 나타났는데 이놈은 몇 방 맞으면 나를 이상한곳으로 날려버리는 녀석이다.

또 버섯돌이도 자주 나타났지만 비늘방패 덕분에 안심할 수 있었다. 미이라 녀석은 전에 발견한 번개의 지팡이로 어렵지 않게 죽여서 레벨을 쉽게 올린 나는 9층으로 내려갔다.

비늘방패로 버섯돌이의 독을 막자

13. 무서운 9층

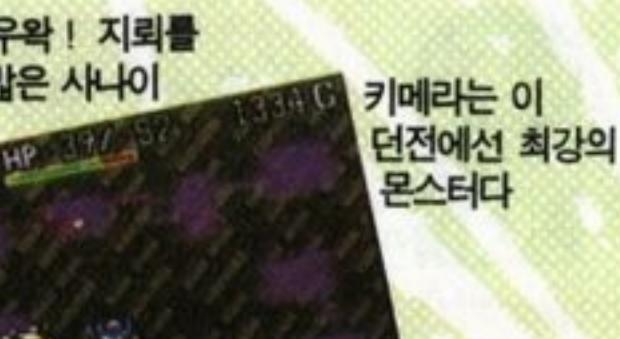
베이비 사탄이 가로막고 있다

귀면도사가 텔레포트로 보내준 곳

9층은 내려가자마자 베이비 사탄이 길을 막고 있었다. 한방 먹였더니 화염초를 훔쳐서 도망가 버렸다. 하지만 도망가야 부처님 손바닥 안이지! "끝까지 쫓아가서 되찾아 내고야 말아야지!"하고 마음먹었지만 곧 화염초를 다른 곳에서 발견할 수 있었다.

그러던 중 귀면도사가 보내준 어떤 방에서 그 훔쳐간 녀석을 찾을 수 있었다. 그 녀석에게 다가가던 나는 황당한 일을 당했다. 지뢰를 밟은 것이었다. 덕분에 HP의 반이 떨어진 나는 황당하지만 오히려 도망치는 신세가 되고 말았다. 다행히 위기를 모면한 나는 먹을 것 때문에 10층으로 내려가기로 마음을 먹었다.

우왁! 지뢰를 밟은 사나이

키메라는 이 던전에선 최강의 몬스터다

14. 드디어 10층!

이곳부터는 내려가는 계단대신 올라가는 계단뿐

드디어 도착한 최하층

여기에선 귀면도사와 버섯돌이가 주요적이다

10층에는 바로 국왕폐하의 보물이 있다. 으시으시한 얼음 동굴이었다. 다행히 적들은 9층이나 별 다를 바 없었다. 드디어 북쪽의 어느 방에서 국왕폐하의 보물을 찾을 수 있었다. 이젠 돌아가는 일만 남았을 뿐!! 돌아가는 길은 지금까지의 내려가는 계단 대신에 올라가는 계단만 있다.

드디어 찾은 국왕의 보물

내려갈 때와는 달리 레벨에 신경을 안써도 되므로 계단만 보이면 바로 올라왔다. 이윽고 나는 던전을 빠져나와서 왕의 성으로 달려갔으며 국왕폐하는 크게 기뻐하시면서 드디어 이 한 던전의 모험을 허락해 주신 것이었다.

15. 새로운 던전에 도전하는 톨네코

이제는 이상한 던전으로……

'조금 이상한 던전'을 클리어한 톨네코는 국왕의 허락을 얻어서 '이상한 던전'을 탐험할 수 있었다. '이상한 던전'은 27층에 보물이 있는데 10층의 금고(죽어도 돈을 잃지 않는다)와 20층의 '리레미트의 두루말이'(던전탈출, 다른 층에서도 발견된다)를 사용해서 중간에 금이나 보물들을 가지고 올라와 상점을 발전시킬 수 있다.

'이상한 던전'의 클리어 후에는 '더 이상한 던전'이 이어지는데 90층 이상의 모험이 기다리고 있다!!!

'조금 이상한 던전'은 비록 10층밖에는 안되지만 모험의 모든 상황을 포함하고 있으므로 이곳을 완벽히 클리어한다면 다른 던전들도 어렵지 않을 것이다.

보너스 Q&A

톨네코의 모험은 기존 롤플레잉 게임과는 차원이 다른 새로운 타입의 롤플레잉 게임이다. 독자 여러분도 톨네코의 대모험에 대해서 많은 의심점이 있으리라고 믿는다. 그래서 게임챔프에서는 일본 춘 소프트사와 직접 통화, 몇가지 의문스러운 점을 질문하였다. 어쩌면 이것도 게임을 클리어하는데 도움줄 수 있으리라고 믿는다.

Q 왜 톨네코의 대모험의 무대는 던전뿐입니까?

A. 톨네코는 세계를 구하는 용자가 아닌 상인 아저씨이기 때문에 목적은 오직 던전의 보물들 뿐입니다. 마을이나 필드는 필요 없는 것이지요. 그러나 매번 바뀌는 맵이나 수많은 종류의 몬스터들은 필드를 이동하는 이상의 즐거움을 제공해 드릴 것입니다.

Q 몬스터에게 당하고 지상에 올라오면 왜 레벨 1부터 다시 시작합니까?

A. 이상한 던전에 도전하는 전사들은 끊임없이 이어집니다. 만약 던전이 계속 바뀌지 않는다면 별 노력도 없이 쉽게 보물을 발견할 수 있겠지요. 그리고 플레이어 입장에서도 단조로움을 느끼게 될 것입니다. 매번 새로운 모험에 빠져보세요!

Q 왜 던전은 들어갈 때마다 지도가 달라집니까?

A. 하하하, 그것이 이상한 던전의 이상한 점입니다. 던전의 이상한 힘이 모험자들의 레벨을 되돌려놓는 것이지요. 그렇기 때문에 간단히 보물을 구할 수는 없을 것입니다.

Q 적에게 당한다면 왜 돈과 아이템을 잃는 것입니까?

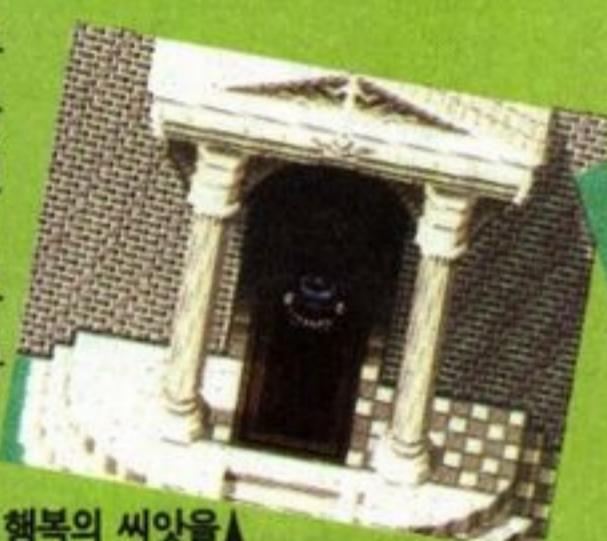
A. 그것은 베이비 사탄과 웃음보따리가 정신을 잃은 사이에 돈과 아이템을 훔쳐갔기 때문이죠. 이것은 다른 모험자들에게도 적용되서 그들이 잃은 돈과 아이템을 우리가 베이비 사탄과 웃음보따리 몬스터를 처치하고 얻을 수 있는 것이지요.

챔프독점

톨네코의 대모험에 또 하나의 던전 발견!!

여러분 톨네코의 대모험에 던전이 또하나 있다는 것을 아시나요!
요즘 최고의 인기를 얻고 있는 톨네코의 대모험에 또 하나의 엄청난 어려운 던전이 있다는 것에 대해서는 게임에 관심이 많은 여러분도 잘 몰랐을 것이다. 던전의 이름은 이름하여 더욱 '이상한 던전!'이다. 이 던전은 무척이나 어렵다.
'이상한 던전', '조금 이상한 던전과는 비교도 안될 만큼' RPG는 이렇게 어렵다는 것을 보여줄 만큼 어렵다. 그러나 위의 두 던전을 클리어하고 챔프 공략본에 나오는 아이템을 잘 활용한다면 쉽게 클리어할 수 있을 것이다.

'더욱 이상한 던전'에 들어가려면…

먼저 '이상한 던전'을 전부 클리어한 후에 왕의 이야기를 주의 깊게 들으면 더 이상한 던전에 대한 이야기를 들려준다. 자세한 내용은 여러분의 도움을 돕기 위해 사진으로 설명하기로 하겠다.

행복의 씨앗을▲ 손에 넣은 후 이제 가게는 엄청나게 커졌다. 그 가게 창고 깊은 곳에 왕이 있다

▲이 때 왕은 여러 가지 질문들을 해 오는데 이 때 'いいえ(아니오)'라고 하면…

▲그러면 왕은 '더 이상한 던전'에 대해 힌트를 알려준다

◀이 상자 앞에서 서서 A버튼을 눌러보자! 그러면 이 상자가 열린다

◀뚜껑이 열려지면 음악이 흐르면서 여행은 시작되는 것이다

'더욱 이상한 던전'의 4대 특징!!

'더 이상한 던전'은 4개의 특징이 있다. 간추려서 말하면

1. 두루말이, 풀, 지팡이, 반지의 종류를 알수 없다! 2. 아이템을 창고에서 가져올 수 없다. 3/하라 헤라즈가 없다. 4. 리레어트의 두루말이가 없다!등이지만 이 던전에서는 아이템도 알 수 없고 전체적으로 몬스터들도 강해 무척어렵다!

아이템이 가득하다.▲

자! 무엇을 먹을 것인가? 그러나 성능을 알아야지?▲

으악! 주문을 잘 못 읽어서 잠을 자고 있는 ▼톨네코!

3x3 EYES

CD 알라딘보이	국내 발매일	93/5/21	장르	롤플레잉	화면외국어난이도	일본어 상
	제작사	세 가	용량	CD	대 상 연 령	고교생 이 상
	국 내 발매가	73,900원	기타	동시발매	게 임 난이도	ⒶBC DEF

인간의 혼을 먹는 제 3의 눈을 가졌다는 성마… 그 성마 파이가 인간이 되고자 여러분을 찾아왔으나 여러분이 성마 파이를 인간이 되게 끔 도와 줄 수 있을런지… 애니메이션과 같은 오프닝 화면과 계속되는 발매연기로 관심을 모은 성마전설은 원작을 읽고 흥미를 느낀 독자들에게 원작과는 또다른 재미를 줄 것은 물론 원작을 모르고있는 유저라도 매끄러운 스토리로 게임에 빠져들 것이다.

이에 챔프에서는 CD—알라딘보이 유저의 성원에 보답하고자 창간 1주년을 즈음하여 명작 공략을 시도한다. 타 잡지에서 완벽히 다루지 못했던 내용들, 특히 후반 부분을 중점적으로 시도해본다.

배경스토리

오래전 제 삼의 눈을 가진 삼지안이라 불리우는 요마 일족이 있었다. 불로불사의 술을 사용하는 이들에게 삼백년전 일족 중에 귀안왕이라는 폭군이 나타났다. 폭력과 살육을 일삼고 반역하는 자들을 없애 나갔다. 그러나 그 때 싸우는 힘보다 친구를 사귀는 것이 더 성스러운 힘이라 믿는 소녀가 있었다.

천공에 백룡이 춤추는 해에 태어난 최강의 삼지안. 4대째 파르바티 파이가 바로 그 소녀이다. 파이는 귀안왕과의 싸움 끝에 귀안왕을 성마석에 봉인했으나 파이만 남기고 삼지안 일족은 전부 멸망하였다.

주요 등장인물

＊야쿠모—이 게임의 주인공. 파이를 인간이 되게 하기 위해서 끝까지 모험에 동행하며 여러분이 이끌어야 할 캐릭터이다. 오프닝에서 보았 듯이 파이와의 만남 이후 불사신의 몸을 가지게 되었다.

＊파이(パイ)—야쿠모와 더불어 주인공이자 인간이 되려고 성지를 떠나 온 마지막 삼지안.

커맨드 설명

커맨드 화면

* 도구—사용하기. 물건 넘겨주기(わたす). 버리기(すてる).
* 장비—도구 장착(つける). 장착 해제(はずす). 도구 넘겨주기. 버리기.
* 술—술 사용. 선택한 술 설명.
* 상태(つよさ)—인물들의 현재상태.
* 동료—현 상황에 대해 동료들의 의견을 듣는다.
* 모드(モ-ド)—메시지 속도와 전투시 애니메이션 표시 결정.

주요 아이템

도구명	효과	대상	같은 효과의 술
小癒丸	HP를 50 회복	1	小癒
癒しの水	HP를 200 회복	전원	小癒陣
来治丸	HP를 150 회복	1	治癒
道師の石	HP를 400 회복	전원	治癒陣
快来丸	HP를 최대치의 반만큼 회복	1	
氣癒丸	MP를 80 회복	1	
封氣鏡	MP를 80 회복	1	
氣癒玉	MP를 200 회복	1	
黄金丹	HP, MP를 완전 회복	1	
淨毒丹	독을 제거	1	淨毒
軟身丹	경직상태를 회복	1	軟身
金丹	독과 경직상태 회복	1	
環鬼の薬	반사의 상태를 회복	1	還命

미성
스티브롱
한

가끔 배고픔을 호소하는 장면이 애교스럽기만하다. 삼지안일 때와 파이일 때는 완전히 다른 사람같다.

＊링 링—요격 잡지의 부편집장. 야쿠모들을 도와주러 다니지만 돈을 향한 마음이 대단하다. 아구리가 행방불명된 후 요격사의 사장이 된다.

＊미 성—스티브롱의 동생이자 무술의 달인. 오빠를 좋아한다.

＊스티브롱—귀신을 쫓는 영능자. 홍콩에서 조금 유명하다.

＊한(ハ-ン)—각 국을 돌아다니는 비술상인. 요마에 관한 지식이 해박하며 링링과 더불어 돈을 밝힌다.

＊그프타(グブタ-)—린드국 빙마일족의여전사. 일족을 위해 서불로불사 술을 원하고 있다.

＊귀안왕—삼지안 일족 어둠의 왕. 전세계에 군림하는 것을 반대하는 자들을 제거하면서 일족을 멸망시켰다. 파이에 의해 성마석에 봉인된 후 지금은 어떻게 되었을까? 중요한 것은 오프닝에만 출현한다는 것이다.

＊베나레스(ベナレス)—귀안왕의 무. 귀안왕의 부활을 돕고 있으며 모든 요괴를 다스린다.

게임에 앞서 알아두기

* 동료의 의견을 자주 귀담아 듣자.
* 세이브 데이타(SAVE DATA)는 CD—알라딘보이 자체의 32 블럭을 차지한다.
* 개 경주는 적당히 즐긴다.
* 숨겨진 계단에는 돈과 도구들이 있으므로 잘 찾아보자.

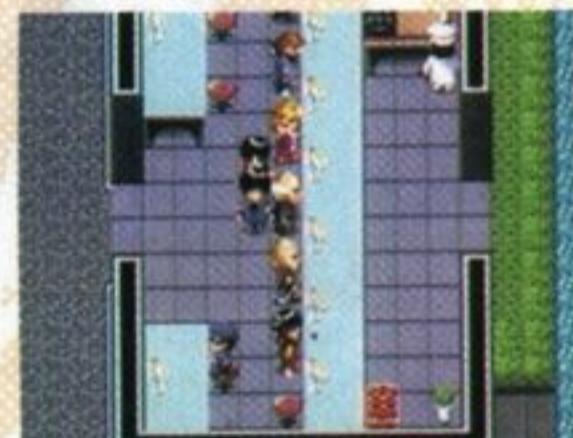
아구리를 찾아서

삼지안에 대한 전문가를 찾아서 홍콩에 온 야쿠모 일행. 게임 샵 건너편 건물에서 혼자 오락을 하고 있는 아이와 대화한 후 서점 주인과 얘기하고 아구리를 만나면 그는 바쁘다며 도망간다 (타다다다…). 안에서 나온 여자와 함께 요격사로 들어가면 아구리는 여자가 목욕하는 것을 훔쳐본 것 임을 알 수 있다. 링링과 대화한 후 휴식을 취하고 오면 링링이 동료가 된다.

아구리를 찾기 위해 보석 가게에서 구룡재단 쪽으로 가는 것을 봤다는 얘기를 들은 후 구룡재단으로 간다. 창고에서 부모님의 복수를 하겠다며 뛰어나간 교주 뒤를 따라 안 열리던 건물로 간다. 근처의 사람에게서 뒤쪽에 문이 있었던것 같다는 얘기를 들은 후 뒷문으로 들어간다.

싸움 끝에 삼지안이 인간이 되는데 필요한 인간의 상을 얻는다.

링링씨, 저는 이 상을 본 적이 있어요

요격사로 돌아와서 인간의 상에 대한 정보를 얻고 황씨 저택으로 간다. '맛있는 식당' 집을 오가며 소개장을 얻어 안으로 들어간다. 이곳에서 안열리는 문을 열기 위해서는 마스터키가 있어야 됨을 알 수 있다. 3층의 침대에서 열쇠를 찾은 후 돌이 되어있는 아구리를 발견한다(살아있는 거야?).

이곳이 맛있는 식당

당신은 이곳을 발견했는가?

바로 여기서 수마의 알을 얻는다

공항의 숨겨진 계단

세번의 전투 후에 황부인이 총기를 난타하는 장면을 볼 수 있다.

황부인의 의뢰를 해결한 후 탑에 올라가면 마스터 키를 잃어버려 걱정하는 남자가 이제 안심이 된다며 탑옆에 무언가 숨겨져 있음을 알려 준다.

요격사로 돌아와 링링과 헤어진 후 지하에서 무기 숨기는 기술을 배운 후 일본으로 간다.

동경으로!

별다른 수확없이 인간의 상도 뺏기고 일본으로 돌아온 일행은 거리의 분위기가 심상치 않음을 느낀다. 학교로 가보면 야쿠모의 여자 학우인 나쯔코가 위험함을 알 수 있다. 친구들과 합류하면서 옥상으로 올라가면 강창귀와 대결하게 된다. 불사신의 능력을 보여주는 야쿠모. 친구들은 이 모습을 보고 도망간다(괴물이다!!). 파이 마저 납치하는 강창귀.

집으로 돌아오면 야쿠모가 아르바이트를 하는 '컬처쇼크'의 마마가 온다.

집안의 탁자, 침대 등을 조사해서 봉마의 칼을 얻은 후 MS 건물의 옆문을 통해 들어가 친구들을 구하면서 강창귀와 다시 대결한다.

집으로 돌아와보니 링링이 인간의 상에 대한 정보를 입수했다고 마마가 말해준다. 그리고는 홍콩으로 돌아간다.

비행기를 타고 동경으로

칼을 입수하자 야쿠모를 부르는 마마

공항의 숨겨진 계단

제 삼의 눈을 뜬 파이의 전투신

로얄소아라 호텔

요격사로 돌아와 보니 링링은 행방불명이고 요격사 또한 습격을 받았다고 한다. 정보를 수집한 후 마카오로 가면 미성이라는 새로운 동료를 만난다.

마카오에는 개 경주장이 있다. 본전을 생각하지 말고 적당히 즐기도록…(챔프의 담당자는 나중에 이곳에서 30만$을 날렸다. 으윽, 이건 사기야…)

또한 어느 도구점에는 자신이 못 여는 것은 없다는 자칭 '천재'도 볼 수 있다. 재미있는 곳이다.

미성과 함께 황부인에게 가면 링링을 만날 수 있다. '로.얄.소.아.라…'라고만 말하는 링링은 현재 의식이 흐리다. 정보를 수집해서 홍콩 북쪽에 있는 호텔로 간다.

이소녀가 미성

링링은 의식이 흐리다

호텔은 20층이다. 이곳에서 인귀를 만날 수 있다. 앞으로 가끔 등장하는 데 적일까? 아군일까? 16층에서 요괴와 싸운 후 진행이 막힌 야쿠모 일행은 자칭 '천재'(타칭 '바보')를 떠 올리게 된다. 옥상에서 숨겨진 계단을 통해 내려가 제물로 받쳐질 여자들 중에 한명에게서 열쇠를 얻고 스티브룡과 합류한다. 료우꼬와 전투한 뒤 나타나는 베나레스는 야쿠모를 우습게 본다.

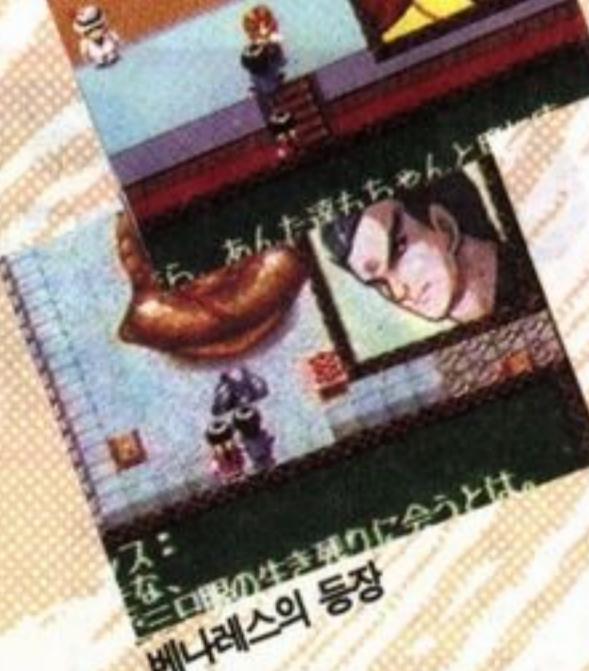
곧이어 건물을 탈출해야 하는 상황이 벌어지자 야쿠모 일행은 료우꼬에게 함께 탈출하자고 한다. 의외의 말을 들은 료우꼬는 뭔가를 느낀다. 료우꼬가 알려준 문을 통해 헬리콥터를 타고 탈출하는 야쿠모들.

수미의 알은 육망성 위에서

"너희들도 앉아서 구경해!"

베나레스의 등장

타크히(タクヒ)와 가짜 파이

황씨집에서 휴식을 취하고 나니 파이는 타크히가 없어졌다고 울먹인다. 황부인에게서 심선동에 대한 정보를 입수한 후 타크히를 찾아간다.

타크히를 찾고 싶으면 파이를 보내라는 제의를 거절한 야쿠모들은 전투 후에 타크히가 담긴 상자가 파괴되는 것을 본다.

황씨집의 파티장으로 돌아와 사진도 찍고 즐거운 시간을 갖는 야쿠모들. 스티브룡이 권하는 술을 마시던 중 파이가 떠나 갔음을 알게되는 야쿠모. 파이는 역시 타크히의 일이 마음에 걸렸던 것이다.

마카오 옆의 나무를 조사한다

타크히의 죽음

파이와 함께 찰칵

파이를 찾기 위해 요격사에서 스티브롱, 링링과 합류한 후 남녕이라는 마을로 향한다. 기억상실증에 걸려 있는 파이. 거리의 할아버지는 여관에 있는 쿠이(クイ)가 기억회복 방법을 알고있다고 한다. 쿠이는 조건으로 사당에 있는 보물 찾기에 협력할 것을 제시하므로 쿠이와 함께 사당의 열쇠를 얻기 위해 남서쪽에 살고 있는 노인에게 간다.

노인은 야쿠모들의 힘을 시험하기 위해 삼노인이라는 요괴가 가지고 다니는 운짜라(うんちゃら)를 가져 올 것을 요구한다. 열쇠를 받고 사당으로 가서 보물상자 앞에 선 야쿠모들은 어이가 없었다. 파이는 가짜였고 그들의 정체는 인귀 일당이었던 것이다. 남녕에서 인귀의 편지를 읽은 후 요격사에서 미성과 합류한다.

인귀는 적임에 틀림없을 거야

드디어 얻었다

시바의 손톱이란

거리의 경찰에게서 일본 관광객에 대한 정보를 들은 야쿠모들은 식당에서 못 보던 사람을 만난다. 황부인에게서 시바의 손톱에 대한 정보를 얻은 후 복주라는 마을로 향한다. 복주에는 명상을 하고 있는 할아버지가 있다. 어떤 산에서 한 노인이 인면조를 지팡이 속으로 넣는 것을 봤는데 탐이 나서 훔쳤다고 한다.

재미로 지팡이 뚜껑을 열었더니 새가 울며 날아갔다고… 그것이 마음에 걸려 잘못을 뉘우칠려고 명상 중이라나?(인면조? 타크히가 또 있군), 복주에서 아줌마와 의사(뒤에서 말을 건다)에게서 정보를 얻은 후 항아리 할아버지의 화덕에서 시바의 손톱을 찾는다. 시바의 손톱은 '나에게 힘을'이라는 뜻의 주문을 외우면 삼지안의 힘을 끌어낼 수 있는 도구이다.

일본 관광객에 대한 정보

뒤에서 말을 건다

이것이 시바의 손톱

진짜 파이를 찾아서

요격사로 돌아와 보니 파이가 일본 잡지에 나타났다고 한다. 일본으로 가면 마마가 학생 파이의 사진을 준다.(학생이라니?). 거리에서 파이(パイ)를 만나는 야쿠모들. 그러나 기억 상실증에 걸려있다.

야쿠모 학교의 숨겨진 계단

파이의 학교로 가서 파이의 집을 알아낸 후 파이의 할아버지라는 분과 대화를 하자. 대화도중에 파이의 친구들이 달려와 파이가 디스코장에 갇혔다고 얘기한다. 디스코장으로 가보면 문이 잠겼는데, 근처의 빠에서 술마시는 점원을 찾아 열쇠를 얻는다.

파이에게 불로불사의 술을 요구하는 인형 요괴. 전투 후에 인형 제조자의 집으로 간다(전에 개가 막고 있어서 들어 갈 수 없던 곳을 통해서 간다).

이곳에서 떨어진다

강각귀와의 대결

파이다!

당신은 이곳을 발견했는가?

열쇠입수

인형제조자의 집으로 가는 통로

3층의 지붕에서 떨어져 들어가면 이전의 인형 요괴와 인형 제조사가 있다. 시바의 손톱을 사용한 파이는 기억을 약간 회복한다. 인형 제조사와 전투 후에 스티브롱이 파이가 기억을 잃은 이유를 밝혀낸다. 제 삼의 눈이 봉인되어있는 파이를 데리고 홍콩으로 간다.

파이의 제삼의 눈을 봉인하려는 베나레스

파이를 돌리도…

홍콩에서 황씨 부인과 합류한 후에 파이의 봉인을 풀기 위해서 복주로 간다.

배를 타고 건너가야 할 것 같은데 배를 가지고 있는 항아리 할아버지는 지난번의 시바의 손톱을 가져간 일 때문에 화가 나있다. 할아버지를 달래야 할 것 같은데… 복주에서 청대인이 좋은 항아리를 가지고 있다는 얘기를 들을 수 있다. 청대인은 황부인의 파티장에 있었던 사람이라 황부인과 아는 사이다. 항아리를 얻어 할아버지를 달래보자. 역시…

배는 산을 조사하면 나타난다

페이오의 봉인 주부를 찾았다

청대인에게 가보라

청대인의 항아리를 얻기 위해 황부인이 나선다

배는 복주 옆의 산을 조사하면 나온다. 배를 타고 섬으로 가면 '페이오'라는 이동수마를 얻을 수 있다. 주천도사를 만나면, 파이의 봉인을 풀기 위해서는 '화사의 눈물'이 필요하다고 한다. 휴식을 취하는 도중 황부인과 주천도사의 대화를 듣는 파이. '루드라 무샤테?' 이것은 봉인된 파이와 화사를 분리하는 주문이지만 매우 위험한 주문이다.

백사의 눈물을 찾아오는 도중에 황부인의 정체가 요괴였음을 알게된다. 베나레스도 나타나고 사태가 심상치 않다. 그러나 진정한 자신을 찾기 위해 '루드라 무샤테!'를 외치는 파이. 그 위력으로 베나레스와의 싸움을 피한 야쿠모들은 기억을 되찾은 파이와 밖으로 나간다. 파이는 화사를 살려 페이오에 태워 보내고 기뻐하는 야쿠모와 함께 요격사로 돌아온다.

수마알과 마천삼십이(魔天三十二)

＊요격사로 돌아와 의뢰창구에 가보면 의뢰가 들어왔는데 이것이 멀티퀘스트이다. 전부 8개가 있는데 멀티퀘스트는 뒤에서 다루기로 한다＊

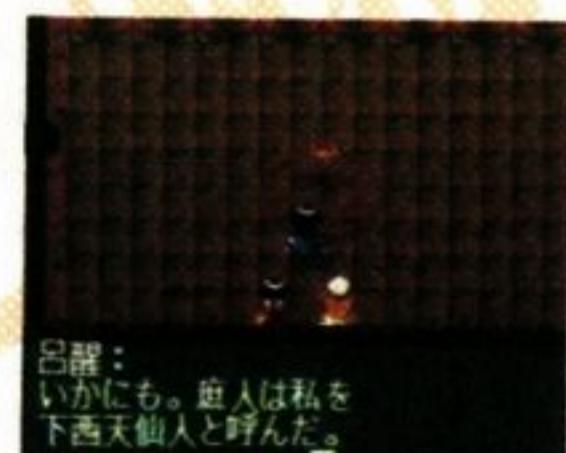
요격사에서 정보를 듣고 파이와 둘이서 남녕으로 간다. 한과 합류하고(수마를 얻은 상태일 때) 마카오의 왕대인에게 간다. 서남쪽에 있는 소호탑에 가서 조사해 줄 것을 요구한다.

한과 합류

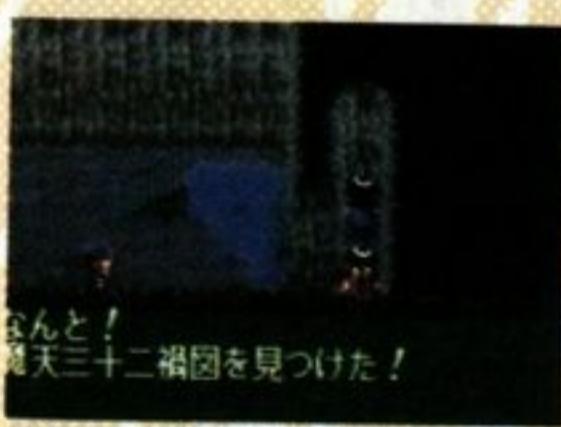
탑은 레벨이 34이상 되어야지만 쉽게 진행할 수 있다. 꼭대기에서 요기가 강함을 느끼는 야쿠모 일행. 요괴와 싸운 후에 들려오는 목소리가 있다. 여성(呂醒)선인과 대화를 하게 되는데, 선인은 아까의 요괴와 꼭대기의 알에 대해 얘기해 준다. 선인은 봉인이 파괴되어서 각처에 마천도가 흩어졌다고 한다.

마천도가 있으면 사악한 일들이 발생하는데 한 개씩 있을 때는 접근해도 괜찮다며 마천도(전부 32개. 지금부터 진행할 곳곳에 흩어져 있다. 수상하다 싶으면 조사를 하도록…)에 태워 달라고 부탁한다. 야쿠모는 불사신이니까…

선인 : 물론 공짜로 해 달라는 것은 아니다. 태운 수 만큼에 해당하는 댓가를 줄테니 태운 후에 이곳으로 오도록…

얘기가 끝나고 요격사로 오면 한은 떠나간다.

그렇다. 보통사람들은 나를 '하서천선인'이라고 부르지…

새로운 타크히

링링, 스티브롱과 합류한 후 낙석사고가 났었다는 동굴을 통해 장사로 향한다.

오호! 마천도 발견!

장사에서 정보를 수집해 보면 서쪽에 있는 산에 인면조가 있음을 알 수 있다. 서쪽산으로 가자. 날고 있는 타크히를 애처롭게 바라보는 파이. 좀더 진행해서 아자란(アジャラーン)과 싸운다. 놈은 도망을 치고, 반대편으로 나와서 타크히의 주인과 대화한다. 타크히의 지팡이를 잃어버렸다고 한다. 앗! 그렇다면 복주에서 명상할아버지의 얘기가 이쪽에서 맞아 떨어지는 군!

새로운 타크히. 대단히 편리한 이동수마다

콘론이란…

장사로 뒤돌아가면 여관에 메시지가 와있는데, 한이 콘론에 대해서 정보를 얻었다고 한다.

영파로 가서 한과 합류하고 동쪽에 있는 유적 발굴장으로 간다. 발굴장에서 야쿠모 아버지의 친구인 야중박사를 만나 상황 설명을 듣는다.

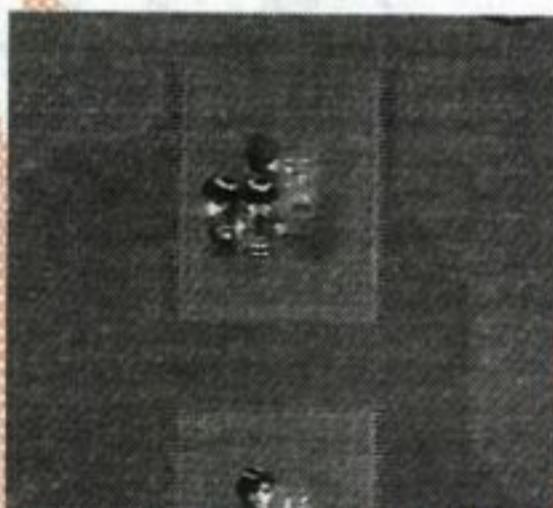
이분이 야중박사

다시 영파에서 퇴마사 앤을 만나기로 한 야쿠모들은 상인 중에 한명에게서 요괴 잡는 항아리를 꼬마가 가져 갔다는 말을 듣고 항아리를 가지고 있는 꼬마에게 간다. 도구점 주인이 부탁해서 훔쳤다며 도망 못 간다는 한의 말에 아랑곳하지 않고 '헤헤' 거리며 도망간다.

항아리를 돌려주려 하자 앤이 나타난다. 파이 왈 '앤? 돈(일본 화폐단위)?'. 요괴는 무조건 없애려는 앤에게 요괴가 아니라고 설명하는 한. 길고 긴 대화 끝에 오해가 풀리고 앤이 동료로 가담한다.

퇴마사 앤의 합류. 그는 한마디로 강하다

항아리를 돌려주면 상인은 머리장식 도구도 부탁한다. 부탁을 받고 발굴장으로 가서 박사의 허락을 받고 유적으로 들어간다. 워프존을 통과하고서 얻은 석판을 박사에게 보여주고 미성과 합류해 열리지 않는 문으로 가서 미로를 통과한다.

콘론으로의 문을 찾지만 붕괴되 버리고 별다른 수확없이 요격사로 돌아온다. 콘론은 성지와 다른 세계를 연결하는 통로.

문이 붕괴된 후 박사에게서 머리장식을 얻어 상인에게 가져다주면 고맙다며 칼을 준다

콘론의 열쇠 삼지안 향로

요격사에서 대화 후에 티벳으로 간다.

공항의 숨겨진 계단

마을에서 북쪽의 고물상으로 간다. 야쿠모는 향로를 사려하자 '손님, 물건 보실 줄 아시는군요'라는 소리까지 들었으나 결국에는 비싸서 그냥 온다. 그래도 파이는 사겠다고 한다. 이 때 길에서 봤던 남자가 오더니 자신한테 팔기로 했지 않냐고 따진다. 그러나 이어서 3배의 가격으로 사겠다는 무리까지 나타난다.

실랑이 끝에 결국 향로를 탈취해 나오는 야쿠모들. 일단은 파이에게 숙박소로 돌아가라며 자신은 아까의 무리들과 싸워보겠다고 한다. 하지만 파이는 길을 잃고, 쓰러져 있는 남자와 함께 조금전 무리에게 잡힌다.

콘론의 열쇠인 삼지안 향로

야쿠모는 두 차례나 싸움을 걸어 보지만 소용없음을 알고 냇가근처로 간다. 그전에 아자란이 자신은 주귀를 모신다고 했는데, 조금전 무리가 주귀 일당이었던 것임을 알 수있다. 야쿠모는 낭폭폭과 싸우다 물 속으로 도망친다(불사신이라고 막 나가는군).

한편 파이는 좀 전의 남자 제이크와 합류해서 귀안왕의 초상화를 얻고 주귀가 야쿠모를 함정에 몰아 넣으려는 계획을 엿 듣는다.

다시 야쿠모는 홍랑과 만나 결옥산으로 가기 위해 한 노인을 만난다. 그 노인은 '추모귀의 손톱'을 찾아오면 산으로 가는데 필요한 도구를 주겠다고 한다. 여기서 세가지 정도의 손톱찾는 이벤트가 있는데, 이후의 대화를 누구와 시작하느냐에 따라 달라진다.

가르가와 요마여전사 그프타

새로운 마을로 오면 중앙에 사람들이 모여 가르가와 그프타에 대해서 얘기해 준다. 아무래도 성지가 가까운 것같다. 가르가는 린드 공화국의 왕자란다. 숙박소의 남자와 대화한 후에(뒤에서) 전에 사람들이 모여있던 곳으로 들어가면 그프타가 나타나 삼지안을 내놓으라며 덤벼든다. 물리치고 나면 이번에는 가르가가 와서 파이를 납치해 간다(날개가 있다니? 하긴 파이도 눈이 세개나 있는데 뭘…).

파이는 납치를 당한다

바자리아라는 마을로 가서 파이에 대한 정보를 수집하자. 북쪽집의 상인에게서 열쇠도공 류마가 도구를 잃어버렸다는 정보를 듣고 서쪽의 우물에서 류마의 도구를 찾아가지고 가면 류마가 사례로 열쇠를 준다.

성 뒷쪽의 문을 통해 들어가 성안에서 정보를 얻는다. 그프타 친구에게서 열쇠를 얻고 노왕에게서 지하의 입구 위치를 알아내자.

감옥에서 파이와 그프타를 구출하고 류마에게서 또 하나의 열쇠를 받자. 성으로 와서 가르가와의 전투를 한다.

우물에서 도구를 찾는다

이곳이 지하로 가는 입구

가르가는 도망치지만 지하에서 마신상과 합체한 가르가와 재 결투를 한다. 가르가는 쓰러지지만 시체가 사라진다. 노왕의 명으로 그프타가 파이를 위해 동행하기로 한다.

가르가의 합체 공격

죽음의 오아시스

다누바라는 캠프마을에서 촌장과 대화한 후에 서지라는 아이와 합류하고 숲속에 있는 오아시스로 간다. 미로를 통과한 후 전투끝에 요괴의 일격을 서지가 몸을 날려 파이를 보호한다.

백마귀는 꽤 쓸만한 요괴다

수정굴과 황부인

동굴을 통해 나온 곳에서 사티라는 소녀를 볼 수 있다. 아마 기억을 잃은 듯…

근처의 포카라에서 이층에 있는 할아버지로부터 고문서를 입수하고 수정굴로 향한다. 베나레스를 만날 수 있는데, 야쿠모들의 진행을 방해하려고 힘을 쓴다.

정신을 차린 야쿠모는 동료들을 찾다가 황부인 아니 신귀를 만난다. 그녀는 자신의 일족이 베나레스에 의해 멸망했다며 베나레스를 물리치기 위해 불사의 술을 얻고자 파이를 원했던 것이라 말한다. 신귀와의 싸움 후에 동료를 다시 만났으나 무너지는 동굴에서 정신을 잃는 야쿠모 일행.

고문서를 얻고 마을의 동쪽에 있는 수정굴로…

성지의 세계를 공략

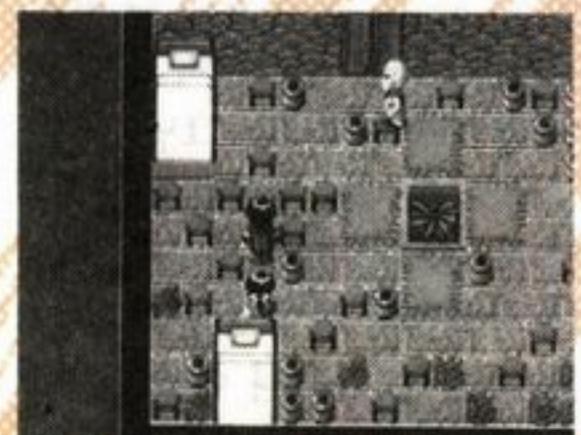
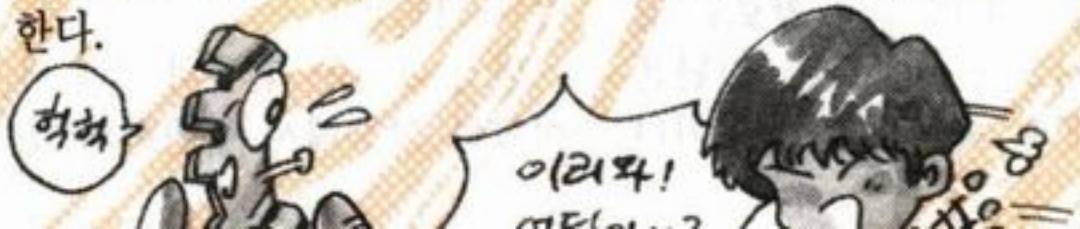
홍콩 부근 지형

성지를 향하여

정신을 차려보니 그프타가 옆에 누워있다. 그프타는 무의 회복력에 놀란다. 이곳은 라사. 사람들과 얘기를 해보니 제이크가 구출해 줬음을 알 수 있다. 제이크와 함께 작은 캠프에서 파이를 만나고 북쪽의 사원으로 간다. 나파르바(ナパルパ)와 대화 후에 라사로 돌아가 보면 쿠데타가 일어났다고 한다.

그프타가 위치를 옮겨 쉬고 있는데, 옆의 승려에게서 편지를 입수하고 나파르바에게 가면 동료가 된다.

쿠데타의 장본인은 승원장 대리. 그와 싸운 후 라사의 촌장을 구출하면 워프를 해서 라사로 돌아온다.

나파르바가 알려주는 마법의 다리를 건너 대사원으로 간다. 함정에 빠지지만 물리치고 올라온 야쿠모들은 성지로 가는 길 '성당'에 대해서 승원장과 얘기한다. 지도를 받으려다 주귀에게 빼앗긴 야쿠모들은 이층에서 성당의 열쇠를 입수한다.

양쪽의 구조가 거울에 비친 것처럼 같지만 한 곳이 틀리다

성당은 지하 10층의 미로이다. 성당의 가장 밑에서 아자란 주귀와 결판을 낸다. 향로를 가지고 육망성 위에서 사용하면 드디어 성지.

육망성 위에서 향로 사용

마두라이(マドウライ)와의 만남

드디어 성지. 음악부터 분위기가 틀리다. 레벨이 높지 않으면 서둘러 오른쪽의 마을로 가도록. 괜히 성지의 요괴 수준을 파악한답시고 까불다가는 푸시 스타트 버튼(PUSH START BUTTON)의 화면을 보게 될 것이다.

마을에서 모든 정비를 하자. 무기도 최대한 돈을 투자해서 사야 그런대로 쓸 만하다(레벨을 조금 올리도록 노력). 귀안성의 근처에 가면 여섯개의 사당이 있고 삼지안의 무덤에서 파이가 어릴 때 남긴 삼지안의 영상을 볼 수 있다.

동포들 보고 돌아오지 말라는 파이. 서로 증오하고 시기하는 삼지안들의 세계를 파이는 보여주고 싶지 않았던 것이다. 귀안왕 즉 시바는 장차 파이의 남편이 될 신분이었던 것을 알 수 있다. 귀안성 안의 마을에서 정보 수집 중 한 요괴가 자신이 베나레스 다음의 지위를 누릴 처지였으나 가르가로 인해 무산되었다면서 귀안성의 통행증이 필요없게 됐으니 가지라고 한다.

통행증 입수

화면이 바뀌어 정신을 차린 곳은 새로운 마을. 이곳에서 파이엄마의 무인 마두라이를 만나게 된다. 그에 대한 얘기를 마을에서 들어보면 귀안왕의 베나레스 이전의 무를 봉인했다고 한다.

마두라이는 귀안성의 결계가 가동됐다며 성지의 곳곳에 있는 콘론에 들어가기 위해서는 성마의 지팡이가 필요하다고 한다. 성마의 지팡이는 이 마을의 북쪽의 동굴에 있는데, 들어가려면 삼지안임을 나타내는 문장이 필요하다. 문장을 얻기 위해 이 마을과 처음 마을의 정보를 종합한 결과 피토리(ピトリ)라는 마을로 가야함을 알아낸다.

파이 엄마인 무. 마두라이(여자다)

인간이 가진 성스러운 힘

피토리를 둘러 보면 숲에 있어서 그런지 나무가 상당히 많다. 촌장에게로 가면 인간이 가진 성스러운 힘이 무엇인지 보여달라고 부탁한다. 그러면 문장을 주겠다고…

이 곳에서 전에 만났던 소녀 사티를 보게된다. 그녀는 야쿠모 이마에 있는 문자가 자신과 똑같다며 자신의 삼지안을 찾아 줄 것을 부탁한다. 사티의 삼지안을 찾기 위해 포카라로 향한다.

포카라로 오면 마을사람들로부터 삼지안에 대한 정보를 얻게된다. 대화 끝에 배를 타고 수정굴로 향한다.

정말로 배가 있군!

수정굴로 들어가면 돌이 되어가고 있는 삼지안 소룡을 볼 수 있다. 돌이 되는 것을 막고 얘기를 들어보면 사티는 원래 불치의 병을 앓고있었는데, 사티를 사랑한 소룡이 이를 막고자 자신의 무로 만들었다는 것이다. 하지만 인간이 되기를 원했던 소룡은 인간이 되는 의식 도중 도망쳤다. 그 이유는 자신이 인간이 되면 사티가 죽게 됨을 느꼈기 때문이었다. 이 말을 들은 사티는 자신을 그토록 아끼는 소룡에게 더없는 사랑을 느낀다.

그러나 그 순간 요괴가 나타나 소룡이 죽게 되고 따라서 사티도 죽어간다. 살리려는 파이의 노력에도 불구하고 둘은 죽어간다. 둘의 아름다운 사랑의 모습을 본 파이는 말한다. "인간의 성스러운 힘…"

피토리로 돌아와 이 사실을 전하면 촌장은 알겠다며 문장을 준다.

문장을 얻고서 성마의 지팡이를 찾기 위해 떠나자. 지하 깊숙한 곳에서 제단위에 있는 성마의 지팡이를 발견하고 접근. 역시 예상대로 이런 귀중한 물건은 수호하는 자가 있기 마련! 그들을 물리치고 지팡이를 손에 넣는다. 무기로서도 위력을 발휘하는 지팡이는 콘론의 열쇠이기도 하다.

성마의 지팡이를 얻다

최강의 수마

성지의 지팡이를 가지고 성지의 사람들과 대화를 하자. 중점적으로 대화를 해야하는 곳은 피토리. 마을의 중앙 부근에서 집 뒷부분을 서성이는 사람과 대화하자.

＊성지인－'베나레스의 명령으로 아버지가 몇 일이 걸려서 봉인을 하였다고 합니다. 그 뒤로 밤마다 성지에 괴물의 울음 소리가 들려오는데, 봉인된 바위를 턱이 강한 괴물이 부셔야 들어가는 것이 가능할 것이라고 했어요.'

턱이 강한 괴물이라 … 문제의 현장은 결계가 쳐져있는 귀안성의 좌측 부분의 숲길을 따라서 돌아가면 돌산이 나오는데 바로 이곳이다.

문제의 봉인지역

음, 턱이 강한 괴물? 적군을 이용하는 것인가? 아닌데 … 그럼 아군에 있는 요괴를 이용하는 것인가? 부르는 것이 가능한 것은 파이 뿐인데…

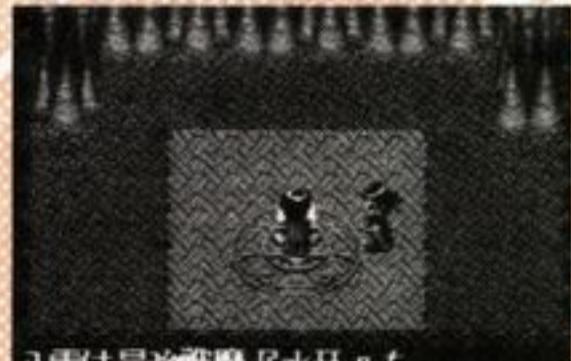
페이오를 불러서 돌 산의 윗부분을 향해 돌격. 역시 부서지기 시작하는 돌 산. 안은 어렵지 않은 구조로 이루어져있어 금방 최강의 수마가 있는 곳에 도착할 수 있다(다리를 건너서 물에 빠지는 식으로 진행). 최강의 수마 답게 쉽게 얻는 것이 불가능하다. 수마를 만들어 낸 베나레스 조차 너무 강해서 얻지 못했다. 역시 요마일족인 그프타를 불러 도움을 청해야 할 것같다. 링링이 헤어지고 그프타가 동료가 된 상태로 다시 온다.

＊그프타－'수마를 사용할 수 있는 것은 야쿠모이고 성마님의 힘으로 세계가 구해지기를 바랍니다.'

수마의 알을 향해 돌진한다. 수마의 알을 깨게 하려고 할 때, 가르가가 나타나 야쿠모 일행을 없애면 베나레스가 불로불사의 술을 나누어 주기로 했다며 그프타부터 없애 주겠다고 한다.

티격태격하다가 갑자기 가르가가 나온다.

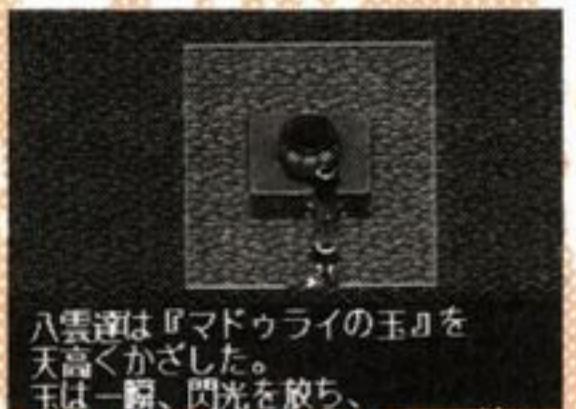
＊가르가－뭔가 일이 벌어졌다! 베나레스님께 알려야 겠어.

뒤이어 나온 그프타의 상황 설명. 마도의 힘을 가진 베나레스는 성스러운 수마와 합의를 보지 못했으나 자신이 막 접근했을 때 수마는 야쿠모와의 합의를 허락했다고 한다. 이로써 베나레스에게 대항할 수 있는 최강의 수마 '수아(水牙)'를 얻게 된 것이다.

최강의 수마를 얻었다

파괴되는 귀안성의 결계

최강의 수마를 얻고 마두라이가 있는 마을로 가자. 마을 사람들의 얘기를 들어 보면 야쿠모들은 확실히 강해졌으며 마두라이는 자신의 몸을 희생해서 귀안성의 결계를 파괴하려 하고 있다는 것이다.

원래 이 마을은 베나레스에게 대항하는 자들이 모인 곳인데 그 중에 마두라이가 지도자격인 사람이었다. 그런 지도자격인 마두라이가 결계 파괴를 위해 목숨을 버린다고 하자 마을 사람들이 오히려 야쿠모들에게 마두라이를 말려달라고 부탁을 한다.

마두라이에게 가면 자신을 희생할 각오가 되어있다고 한다. 마두라이의 희생으로 마두라이의 구슬을 얻고 귀안성 결계의 원동력이 되는 6개 항아리의 힘을 전부 구슬에 봉인하면 귀안성의 결계는 파괴되고 안으로 들어갈 수 있다.

결계의 원동력이 파괴되고 이어서 사라지는 귀안성의 결계

인간이 되기 위해서…

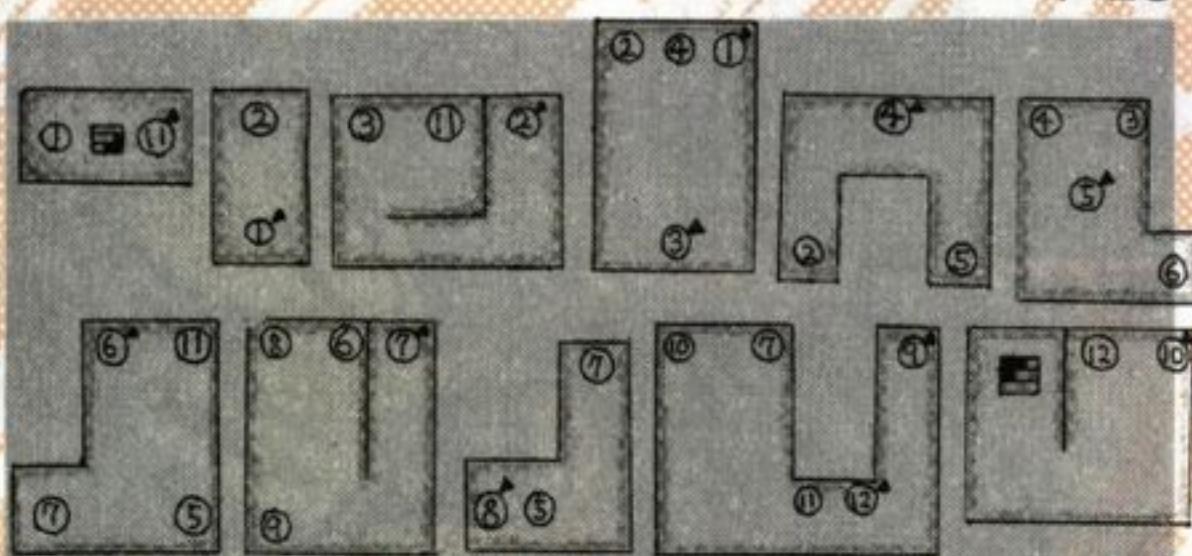
결계를 없애고 귀안성으로 들어가보면 결계가 파괴될 때의 충격으로 일부가 파손돼 있다. 그 중에 구귀안성과 신귀안성으로 가는 양쪽 계단이 둘다 파괴되어서 마을에서 계단 복구에 대한 정보를 얻어야 한다(계단만 골라 부숴지다니…).

계단을 복구하더라도 구귀안성의 계단만 복구가 된다. 마을에서 정보를 들어보면 신귀안성으로 가기 위해서는 구귀안성의 미로를 통과해 가는 방법이 있다고 한다. 그것이라도 있으니 다행이다. 미로는 구멍이 있는 곳에서 아래로 위치를 맞추어 떨어져야 제대로 진행이 가능하다. 그럭저럭해서 신귀안성에 도착.

신귀안성 내부로 들어가면 중앙의 문이 안 열리는 데, 마을에서 얻은 정보에 의하면 귀안성 상층부에 있는 수정 두 개를 조작해야 열린다고 했다. 왼쪽과 오른쪽의 워프지대를 통해 올라가 각각의 수정을 조사하면 된다.

상층으로 진행하다 돌이 되어 있었던 아구리가 살아 있음을 보게 될 것이다. 그는 자신을 돌로 만든 황부인 아니 신귀가 죽음으로써 다시 활동할 수 있게 된 것이다.

가운데 문을 열고 2층으로 올라가면 바닥에 이상한 문자들이 쭈우와(?) 깔려 있음을 보게 된다. 이것들은 각기 방향을 의미한다(그림 참고, 순서대로 상, 하, 좌, 우 이다).

워프진행

상 하 좌 우

일방 통행 미로의 통과 목표는 화면 우측상단의 계단. 올라가 보면 가르가와의 마지막 승부를 겨루게 된다. 결국 승리하는 야쿠모 일행. 하지만 링링과 그프타가 교체되고 다시 윗 층으로 올라가면 이번에는 워프지대가 나타난다(그림 참고. 진행 순서는 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 9, 10 이다)

통과하고 나면 드디어 베나레스와 전투를 하게 된다.
(야 : 야쿠모, 베 : 베나레스, 파 : 파이)

베 : 여기는 귀안왕이 잠들어 있는 곳. 더 이상은 못 간다!
야 : 우린 귀안왕을 만나서 진실을 확인해야 한다! 파이의 성스러운 힘을 증명하기 위해서라도…
베 : 사람인지 희망인지 웃기는 소릴 하는군!
너희들의 힘으로는 봉인된 귀안왕은 물론 나 조차도 이길 수 없을걸!

베나레스와의 전투는 레벨 75 이상이면 어느 정도 할 만하다. 특히 전투 중에 베나레스는 결계를 쳐서 아군의 공격을 완벽하게 방어한다. 하지만 한의 '파결부'에 의해 쉽게 깰 수 있다(파결부를 얻어야 고생을 안한다).

강하지만 쓰러지는 베나레스.

:응!
베 : 크으으…
야 : 아니 ?
베 : 애송이! 백의 수마를 다스리는 내가 쉽게 쓰러질거라 생각했느냐! 하지만 나 역시 너희들의 힘을 얕봤다. 이제 살려 둘 여유가 없군. 파이는 내가 데려간다.
야 : 기다려!
베 : 흥! 너와 나와의 승부를 낼 때가 왔군. 어느쪽이 진정한 무로서 강한가 알려주지! 삼지안을 보호하는 진정한 힘을 말이다!
야 : 모두 손대지 말아요! 이것은 나 자신의 승부입니다. 또한 이제부터 파이를 지킬 수 있느냐의 승부입니다! 베나레스와 결판을 내겠어! 인간의 성스러운 힘을 증명해 보이겠어! 그것이 비록 작은 힘일지라도…

드디어 베나레스와의 일 대 일 승부가 시작된다. 하지만 최강의 수마를 쓰는 야쿠모에게 변신 전보다 쉽게 쓰러진다. 야쿠모가 이긴 것이다.

피를 흘리며 쓰러져 있는 베나레스…

베 : 어리석은 자들아! 그렇게 인간이 되고 싶으냐? 너희들만으로 인간이 될 수 있을 것 같으냐? 자신만을 생각하는 이기적인 인간이 무엇이 좋다고 되려 하느냐? 도대체… 귀안왕님… 으윽…

베나레스의 패배

멀티퀘스트

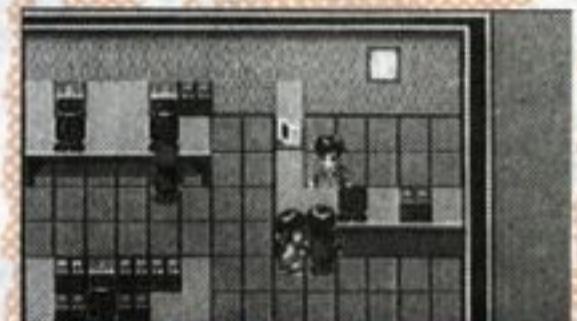
이 게임은 상당수 등장하는 캐릭터의 개성을 살리기 위해 멀티퀘스트를 채용하고 있다. 이것은 캐릭터와 그 인원수에 맞추어 복수의 분기 시나리오를 맛보게 해 주는 것이다. 이 중에서는 캐릭터의 레벨업을 꾀하기 위한 것과 아이템을 취하기 위한 것이 있기 때문에 각 캐릭터의 사연을 알 수 있고 여러개의 시나리오를 진행할 수 있게 되었다.

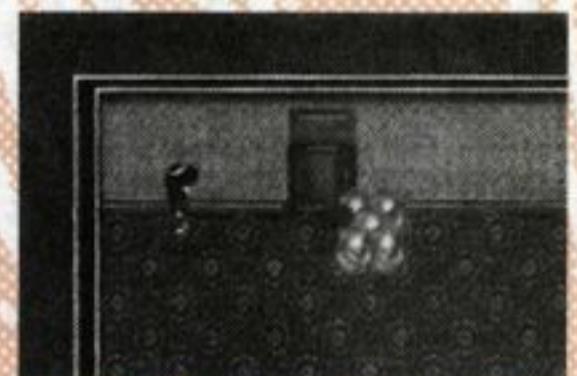
이 멀티 퀘스트는 게임의 일정 시나리오를 클리어 하면 요격사의 의뢰 창구에 생긴다. 일종의 덤이다. 총 8개가 있는데 그 중에 몇개를 소개한다.

* 한은 복주에서의 의뢰를 맡는다. 보이지 않는 요괴를 찾아내는 것. 요괴를 하나씩 처치하면 다음 요괴가 있는 곳을 알려준다. 7명의 요괴를 무찌르고 자판기에서 열쇠를 얻어 여관의 탕으로 들어가면…

미엘의 부를 사용하는 한

* 파이는 산의 의뢰를 맡는다. 내용은 아들을 요괴에서 인간으로 돌아오게 하려고 산의 정상에 있는 석상 만지기를 100번 하는 것(으악!).

끝내고 오니 아들은 엉뚱하게도 여행갔다가 왔다나?? 지지 화이트를 사가지고 왔는데 이것을 뺏은 아줌마는 의뢰비 대신 파이에게 준다. 홍콩의 게임샵에 가면 늦게 갈수록 비싸게 팔릴지도…

게임샾 주인은 대환영!

* 링링은 소아라 호텔에서 인귀와 대결한다. 과연 보물찾기 의뢰를 누가 먼저 해결해서 옥상으로 갈까? 이번 이벤트는 거의 미로풀기 수준.

자신이 설치한 함정에 걸린 인귀

끝으로

게임에 비주얼이 한번도 안 나온다. 이럴수가…

하지만 한 시간이 넘는 인물들의 음성과 등장 캐릭터의 아기자기한 연출. 이것으로 인해 이 게임의 등장인물에 정이 가고 재미를 느끼는 것이 아닐까? 원작과는 전체 시나리오가 조금 틀리지만 원작을 따른다면 2탄이 나오지 않을까 한다.

챔프에서 분석한 이 게임에 여러분들의 많은 참여를 기대한다. 처음부터 끝까지 완벽공략을 기했으나 설명부족으로 이해가지 않는 부분이 있었다면 토요일 2~5시 사이에 실시하는 전화문의를 이용하기 바란다.

엔딩 화면이다

* 전화문의 : 707-1448

샤이닝 포스 Ⅱ

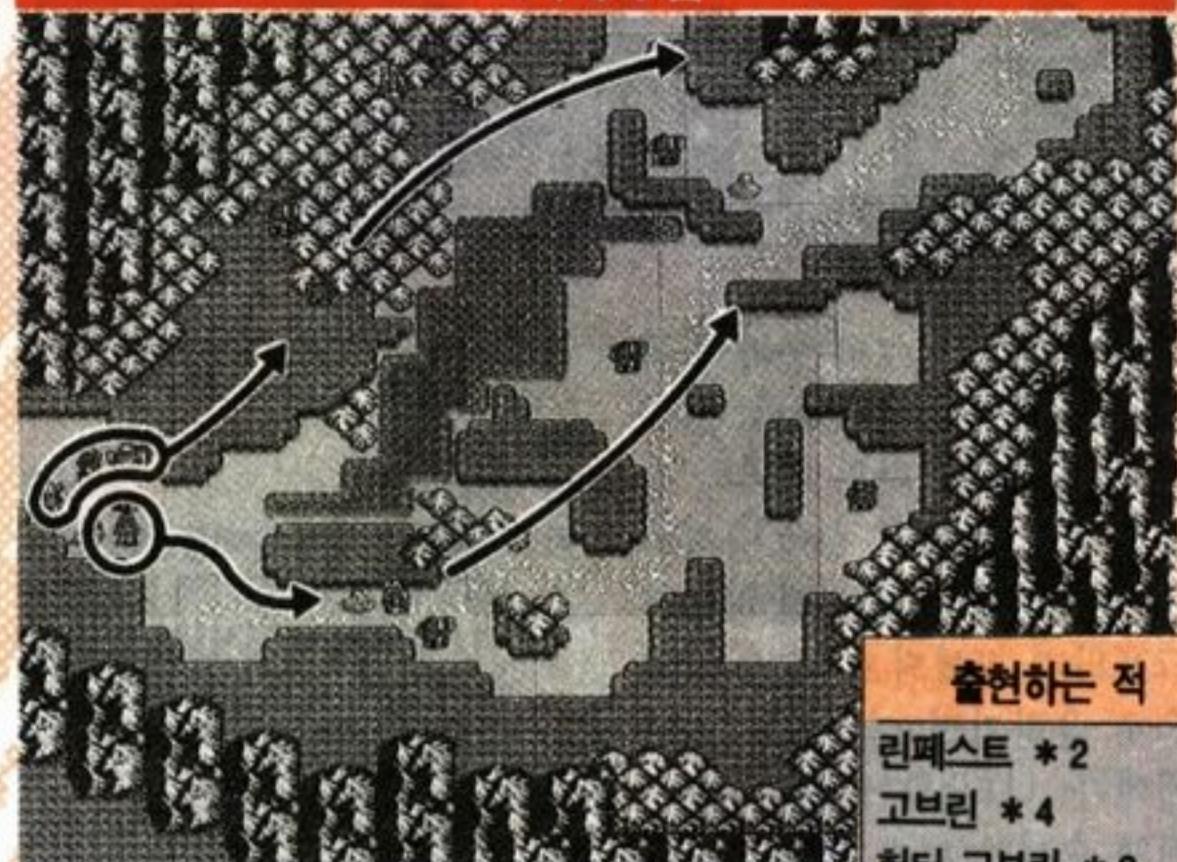
수퍼알라딘보이	국내 발매일	93/10/1	장르	롤플레잉	화면외국어 수준	일본어 상
	제작사	세가	용량	16M	대상 연령	고교생 이상
	국내 발매가	79,000원	기타	동시발매	게임 난이도	Ⓐ B C D E F

이번 전투 8부터는 지난호에 이어서 공략을 한 것으로 공략의 키포인트를 중점적으로 소개하고 있다. 지난호 소개한 부분보다 상당부분 진척이 되었다면 이번호의 공략을 보시라. 몬스터 일람표, 공략법을 상세히 소개했으니 더 이상의 공략법이 어디 있으랴…

8 전투

채석장에서의 전투

그랜실을 기습한 대지진을 겨우 모면한 국민은 배를 타고 새로운 대지를 목표로 삼았다. 도착한 것은 팔메키아 대륙의 서해안이다. 여기에서 새로운 국가를 건설하는 도중에 채석장에서 사건이 일어난다.

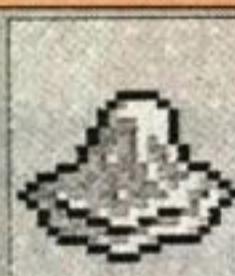
초기배치 맵

출현하는 적

린페스트 ＊2
고브린 ＊4
헌터 고브린 ＊3
윗치 ＊2

핵심공략법—공격 방향을 두 방향으로 나누길 바란다. 그렇지 않으면 전원 우측으로 전진하여 북쪽으로 향하자. 윗치의 마법에 주의하는 것이 좋다.

처음 등장하는 적

그린페스트

HP—17
MP—0
공격력—22
방어력—12
마법—없음
이동거리—4

고브린

HP—18
MP—0
공격력—22
방어력—13
민첩성—13
마법—없음
이동거리—5

윗치

HP—21
MP—10
공격력—19
방어력—12
민첩성—15
마법—브리즈
이동거리—6

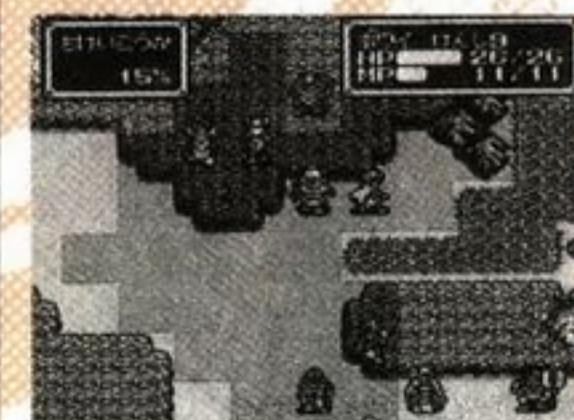
헌터 고브린

HP—24
MP—0
공격력—22
방어력—12
민첩성—14
마법—없음
이동거리—5

휴이는 산이 무서워!

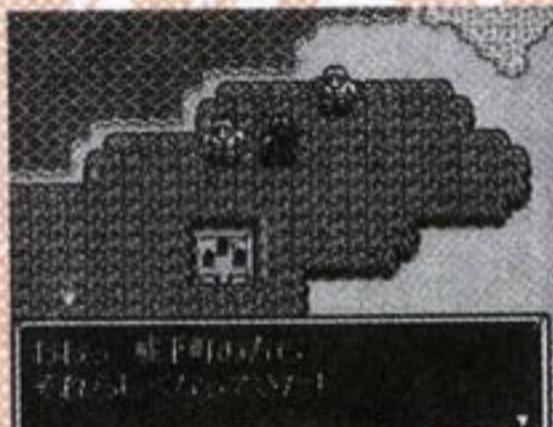
대륙으로 이동했으므로 적도 완전히 변신을 한다. 이 맵은 산지를 많이 통과하게 된다. 그때 휴이의 이동거리에 주의했으면 한다. 산지에 들어가면 평지에 비해 두드러지게 이동력이 떨어진다.

3 : 4로 나뉘어서 공격하자

맵의 중앙에 호수가 있으므로 두 갈래로 나누어서 공격하는 것이 좋다. 모르는 적이 많으므로 신중하게 진행하자. 그린페스트는 보기보다 공격력이 있는 순조롭지 않은 적이다. 윗치는 브리즈를 외우며 그것을 사용하면 HP 8 정도 줄어든다. 고브린과 헌터 고브린은 무기가 다르지만 거의 같은 능력을 가지고 있다. 헌터 고브린의 무기는 활과 화살이므로 원거리 공격이 가능하다.

➡ 공략 포인트 ⬅

* 호수를 경계로 2갈래로 나누어서 공격하라
* 윗치의 브리즈는 손상이 크므로 주의하라

신생 그랜실 국 붕괴에서 재건으로

채석장 전투에서 배로 되돌아올 때에는 배의 해체작업이 끝나고 신생 그랜실 국이 탄생되고 있는 상태이다.

순식간에 나라가 탄생되어 간다. 모두 땀의 결실이다

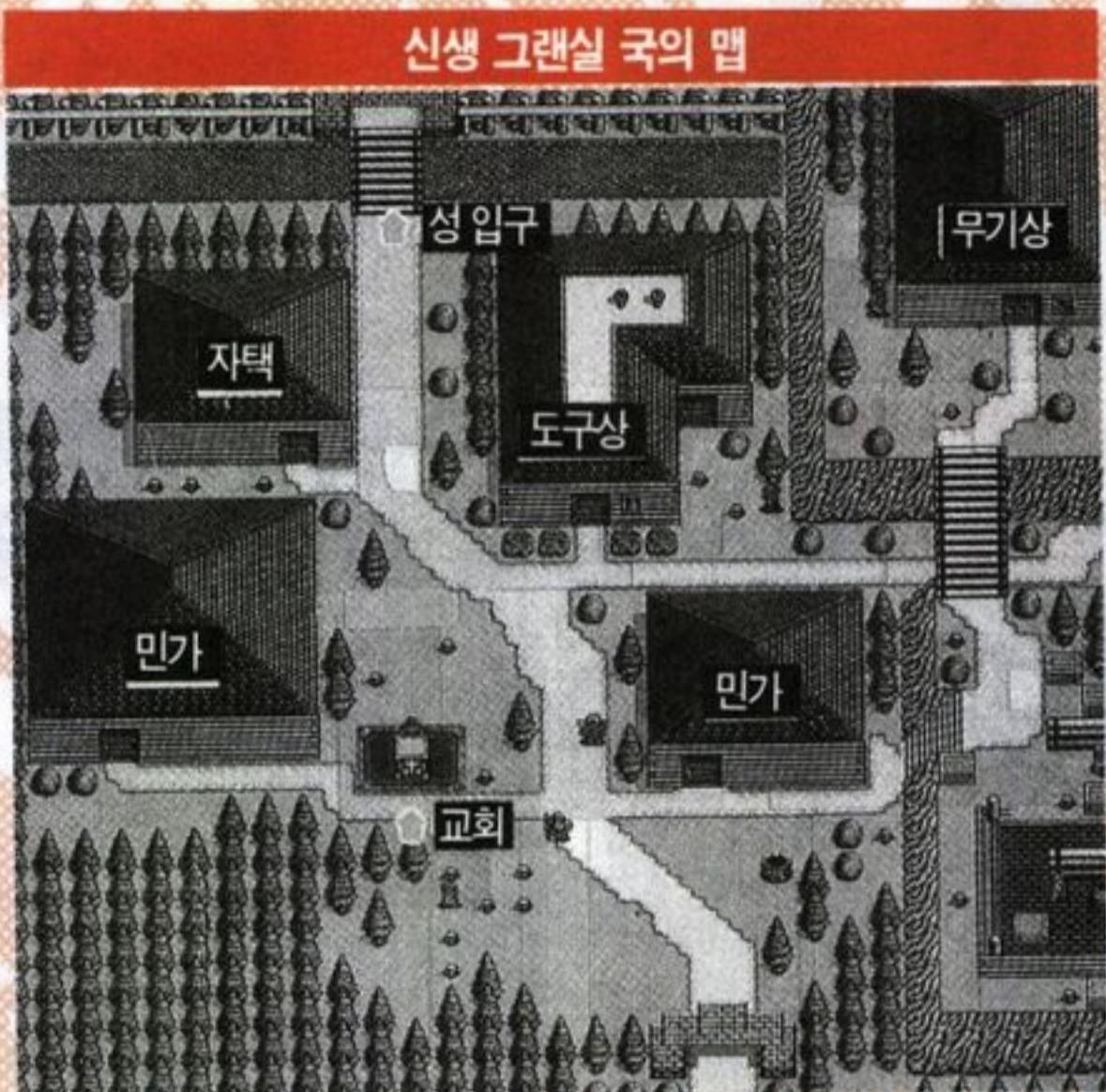
임금은 마음이 들떠있다

그랜실 붕괴로부터 1년이라는 세월이 흐르고 신생국가는 그 기반을 다지고 있었다. 그러나 사랑하는 딸 엘리스는 돌아오지 않는다. 왕은 실의에 빠진 나날을 보내고 있었다.

왕은 혼이 빠져버리는 것 같았다

페닉스의 피터 등장

어느날 새로운 그랜실 국에 귀중한 손님이 찾아왔다. 새와 같은 모습을 하고있고 인간의 말을 하는 그의 이름은 피터.

신생 그랜실 국의 맵

동료가 된 캐릭터

피터
페닉스 족. 파동과 같은 원형의 무기로 공격한다

입수 가능한 아이템

＊물방울＊회복열매＊빵
＊천사의 날개 ＊해독초

페닉스 족인 피터의 이야기에 의하면 동쪽 비드의 나라에서 여행을 하고 되돌아 오는 도중인 것 같다. 보우이들은 대신의 명령으로 피터의 수행자로서 여행을 하게 된 것이다.

수행원이라고는 하지만 미지의 세계를 여행하게 된 보우이들

9 배틀 리블마을로

새로운 그랜실 국을 출발하여 사막을 횡단하고 남동쪽 방향을 계속해서 전진해 가면 리블마을 바로 앞에서 전투에 들어가게 된다.

초기배치 맵

공략법———넓은 맵. 우선 남동쪽으로 진행하고 적이 출현하는 방향을 봐 둔다. 가능하면 숲과 수풀에서 조용히 잠복하여 기다리자.

출현하는 적
그린 페스트 ＊2
고브린 ＊3
헌터고브린 ＊2
뱀파이어 배트 ＊2
윗치 ＊2

적의 집단마법을 경계하라

여기까지 오면 적의 공격도 한층 강해져 간다. 여기서 주의할 점은 뱀파이어 배트의 마법, 브레이즈이다. 이 마법은 집단에게 걸 수가 있기 때문에 멍청히 집단을 이루고 있으면 단체로 손상을 입을 우려가 있다. 피해는 한사람으로 만족하도록 하자.

마법이 강한 뱀파이어 배트. 또한 독까지 가지고 있다

대열조직은 경사로

적의 집단마법을 최소한의 피해로 저지하기 위해서는 경사로 대열을 짜는 것이 최선의 방법이다. 가로·세로 +형으로 늘어서면 마법은 한사람에게밖에 걸리지 않는다. 이동할 때도 공격할 때도 경사 대열은 무너지지 않게 하자.

이것이 경사 대열. 아군과 상하좌우에서 접근하지 않도록 늘어선다

전원 레벨을 올리자

적의 HP가 높으므로 힘이 약한 캐릭터의 타격공격은 효과가 별로 없다. 그러면 경험치에 차가 생기고 레벨에 차가 나타난다. 레벨이 낮은 캐릭터에게 일격을 가하자.

일격을 가하면 경험치가 올라간다

리블마을 이방인은 반기지 않는다

리블마을에 겨우 도착했는데 사람의 인기척이 없고 집집마다 문은 굳게 닫혀있었다. 어쩐지 보우이들은 마을에서 환영받지 못하는 존재같다.

그나마 마을에 혼자 있던 사람도 어디론가 도망가 버렸다

촌장의 집으로 가라!

유일하게 문이 열려있는 촌장의 집에 들어가려고 하면 촌장이 나와 보우이들을 저지한다. 듣자하니 새로운 그랜실 나라를 어딘가에서 기습해 온 침략자인 것 같다고 생각한 것 같다. 피터의 설득으로 어떻게든 오해는 풀리고 마을 사람들도 집에서 나와 여러가지 이야기를 해주게 되었다.

동료가 되는 캐릭터

마틸더

겐타우로스 족이면서 활을 사용하는 강한 여성

이 마을에 고대 유적이?

마을의 2개 민가에는 각각 케세란과 파세란이라는 역사 연구가가 살고있다. 이 마을에는 지하에 묻혀져있는 중요한 고대문명의 유적 입구가 있다고 하는데…

고대의 유적? 무엇이 숨겨져있을까?

북쪽에는 산맥이 있다고 하는데…

다음 목적지는 어디인가

여기부터 북쪽 방향에 폴가마을이라는 것이 있다는 것 같다. 다음 목적지는 그곳이다. 그러나 폴가마을로가기 위해서는 호브 고브린이 있는 어둠의 동굴을 빠져나가지 않으면 안된다. 여기에서 무기를 사서 전투에 임하도록 하자.

10 배틀 어둠의 동굴로

리블마을의 입구에서 보우이들과 합류한 마틸더를 포함해 9인이 된 일행. 마을을 나오면 우선 남동쪽으로 가서 사당의 옆을 지나 북상하도록 하자.

길은 조금 알기 어렵지만 이외에 다른 길은 없다

공략법—이 맵도 넓으므로 정해진 코스는 없다. 뱀파이어 배트의 급습에 주의하면서 경사 대열을 취하여 남동쪽으로 진행시키면 효율적이다.

출현하는 적
고브린 ＊3
헌터고브린 ＊2
윗치 ＊2
뱀파이어 배트 ＊2
다크드워프 ＊2

자기 방식대로 공격하라

여기는 맵이 넓으므로 우선 한묶음이 되어 남동쪽으로 진행하자. 단 밀집해서는 안된다. 경사 대열을 이룬 채 중앙을 향해 전진하자. 여기에서 만난 새로운 적, 다크드워프는 힘이 강하다. 수비력이 높은 캐릭터를 앞으로 내놓자.

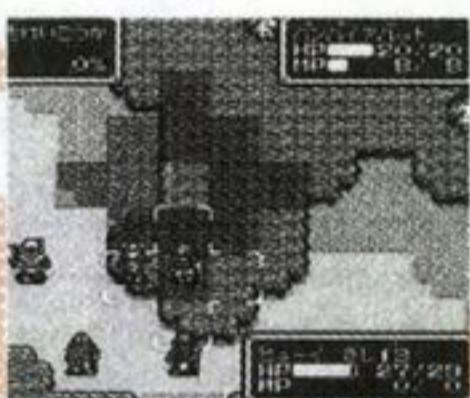
제 2파전에 회복하자

여기에서도 뱀파이어 배트가 3마리나 등장한다. 경사 대열을 짜놓으면 우선 안심할 수 있다.

우선 회복하자. 아이템을 회복하는 것도 가능하다

만약 적 브레이즈를 얻어 맞을 경우는 모든 수단을 사용해 회복하자. 계속되는 다른 적의 공격에 견딜 수 있게 만들어 놓자.

뱀파이어 배트를 격퇴한다

소름끼치는 뱀파이어 배트를 물리치려면 우선 대형을 경사로 짤것. 그리고 적의 이동거리를 아는 것이 필요하다. 적의 스테이터스는 B버튼을 누르고 커서를 적에게 맞추어 A버튼을 누르면 볼 수 있다.

1인이면 회복할 수 있지만 2인 이상이 당하면 곤란하다

11 배틀 동굴 속에서

배틀 10의 맵에서 북상하여 다리를 건너 서쪽으로 향하면 산이 깊어진다. 그곳에 어둠의 동굴 입구가 입을 딱 벌리고 있다. 이 동굴은 그 이름대로 안이 거의 칠흑에 가깝다.

길을 멀리 돌아 낮은 산지를 건너가자

출현하는 적
- 헌터고브린 ＊2
- 윗치 ＊2
- 뱀파이어 배트 ＊3
- 다크드워프 ＊2
- 호브고브린

공략법 : 전체를 파악하면 맵의 가장 넓은 곳을 선택해 이동한다. 회복하는 사리의 위치에 주의하자.

우선은 적의 위치를 탐색

전투에 들어가면 우선 B버튼을 누르고 전체를 돌아본다. 그러면 적의 위치를 알 수 있다. 여기에서는 두 갈래로 나뉘어 공격해야 하는 곳인데 신중하게 단체로 이동하도록 한다.

어둡다. 우선은 전체의 모양을 둘러보자

넓은 곳으로 나온다

여기에서 해서는 안되는 것은 단독행동으로 입구 위의 가느다란 길에 진입하는 것이다. 위쪽에서 적이 방해해서 진퇴양난을 겪게 된다. 좌측에서 군대를 진행시키자.

우물쭈물하고 있으면 진퇴양난

정체를 피하려면?

정체를 피하려면 여기에서는 과감하게 단독행동을 해본다. 다리가 빠른 캐릭터를 앞서게 하고 다리가 늦은 캐릭터를 뒤에서 따르게 한다.

1인을 앞서게 해서 활로를 개척하자

폴가마을 / 볼카논 산 기슭

어둠의 동굴 호브고브린을 무찌르고 보우이들은 폴가마을에 찾아왔다. 이 마을은 볼가논 산의 기슭에 위치하는 아직까지 등장하지 않은 수인족의 고향이다.

터널을 빠져 나오면 그곳은 불의 산 볼카논 산 기슭이다

무기상, 도구상, 촌장의 집, 교회, 대장간

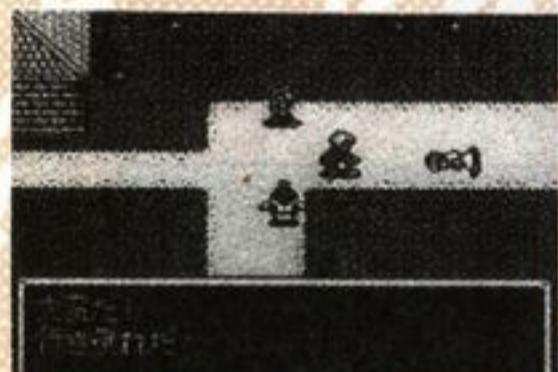
소년이 길가에 쓰러지다

마을 안으로 빠지는 길로 진행하려고 하면 맞은 편에서 소년이 어슬렁 어슬렁 걸어 온다. 그리고 보우이들의 앞에서 갑자기 쓰러져 버린다. 마을 사람이 서둘러 소년을 촌장의 집으로 운반해 간다. 다행히도 소년은 의식을 되찾았지만 기억을 잃고 눈마저 다쳐 버린 것 같다.

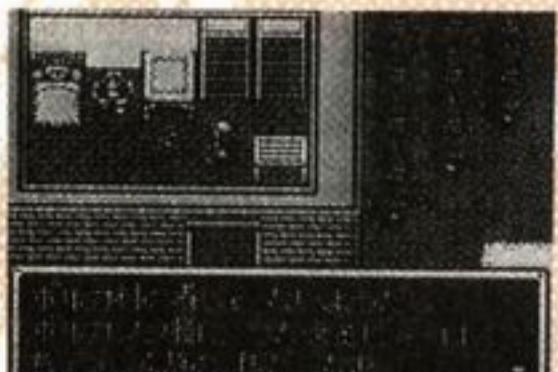
어스렁 걸어와 앞에서 쓰러진다. 아직 젊은데

대장간의 비밀

이 마을에는 다른 마을에는 없는 대장간이 있다. 여기에서는 상점에서 팔고있는 듯한 무기를 만들고 있는 것 같다. 어쩌면 오다메이드 무기 등도 만들어 줄지도 모른다.

평범한 상점과는 다른 입구

아저씨가 혼자서 무기를 만들고 있다

드디어 비드로

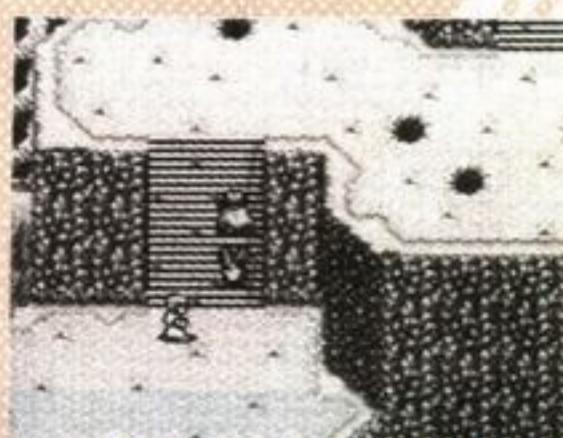
소년의 일은 촌장에게 맡기고 보우이들은 가까스로 피터의 고향인 비드로 향한다.

이 마을과 비드는 사이가 좋은 마을로 교류가 있는 것 같다

12 배틀 비드로 향한다

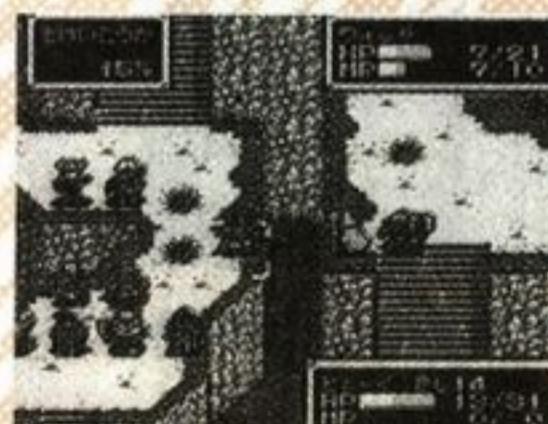
마을을 나오자 마물들이 무엇인가를 찾고 있었다. 아무래도 전의 소년을 찾고있던 것 같다. 여기에서 전투가 시작된다.

공략법 : 길이 좁으므로 설정된 코스 밖에 갈 수 없다. 입구 부근에 밀집하지 않도록 맵의 중앙 부근까지는 계속해서 전진하는 편이 좋다. 전투 보스는 데스 어처이다.

우측에서의 공격에 주의

좁은 길을 진행하고 있을 때 계곡의 반대측에서의 공격에 주의하자. 아군 중에서 원거리 공격이 가능한 캐릭터가 근처에 없는 경우 일방적으로 공격을 받아 버리게 된다. 여기에서는 윗치의 프리즈에 주의하자.

계곡의 반대쪽에서 마법을 걸어온다

데스몬크는 정말 싫다

이 전투에 나오는 데스몬크는 회복을 할뿐만 아니라 공격마법도 해오는 정말 싫은 적이다. 더우기 공격력도 반응이 없는 경험치를 자랑한다. 아군 사라도 강하지만 적은 그런 캐릭터가 3인이나 있으므로 안심해서는 안된다.

체력에 여유가 있으면 헬브라스트를 사용해 온다

등장하는 적

조인국(鳥人國) 비드 조신 볼카논의 측근

근처에 마물이 어슬렁거리므로 비드 국은 왠지 삼엄한 분위기다. 피터가 오랜만에 찾아온 고향. 빨리 마을 사람에게 인사하러 가자.

나라의 입구에는 2인의 위병이…

밖으로 나오면

이 마을은 땅속의 미궁과 같이 만들어져 있어 길이 조금 복잡하다. 일단 밖으로 나오지 않으면 갈 수 없는 장소도 있다.

악마족이 출몰한다고 한다

밖에서는 어린이가 날으는 연습을 하고 있다

비드국의 지도

1F

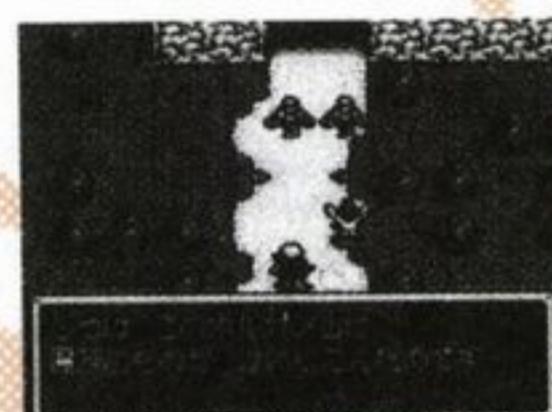
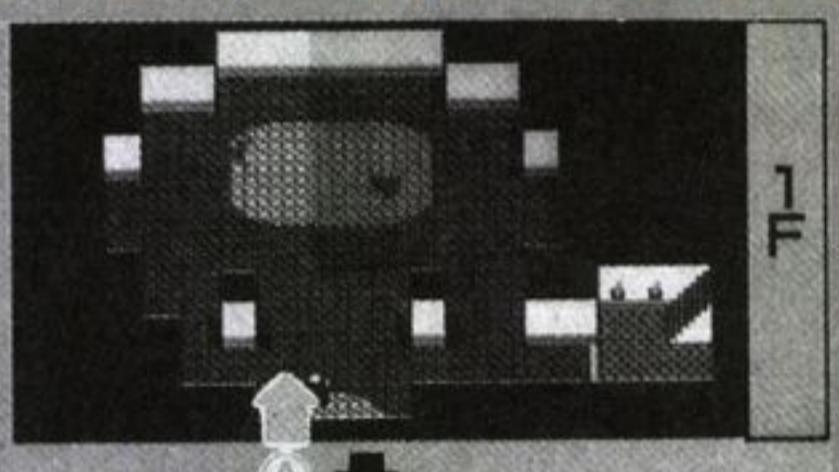
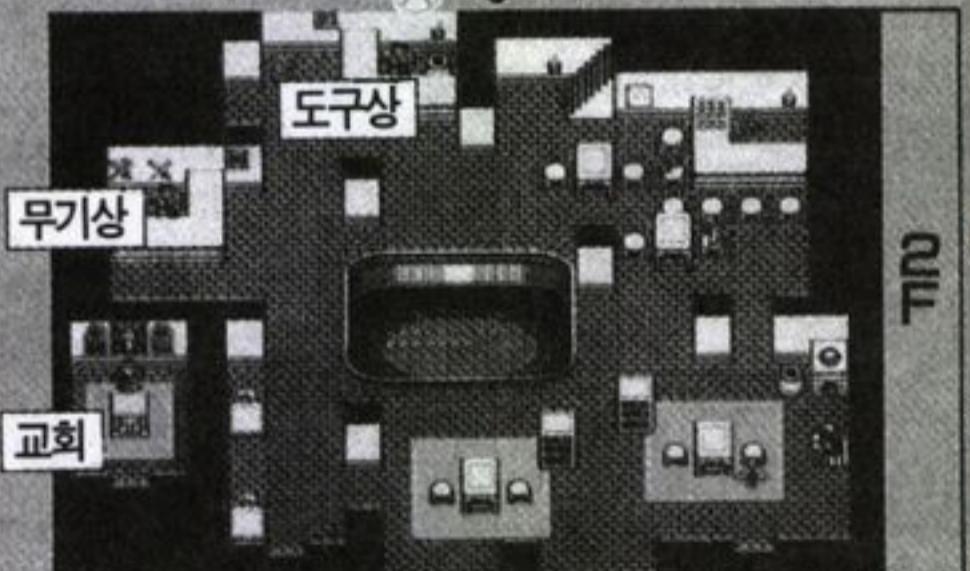
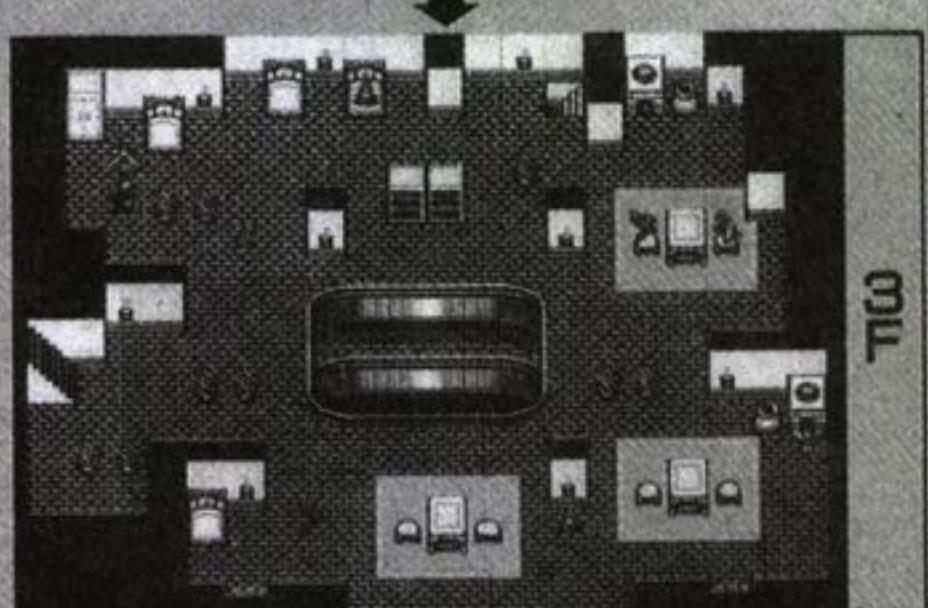
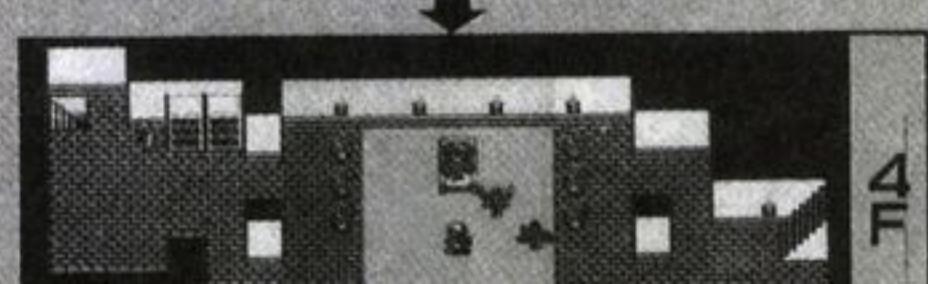
2F

도구상

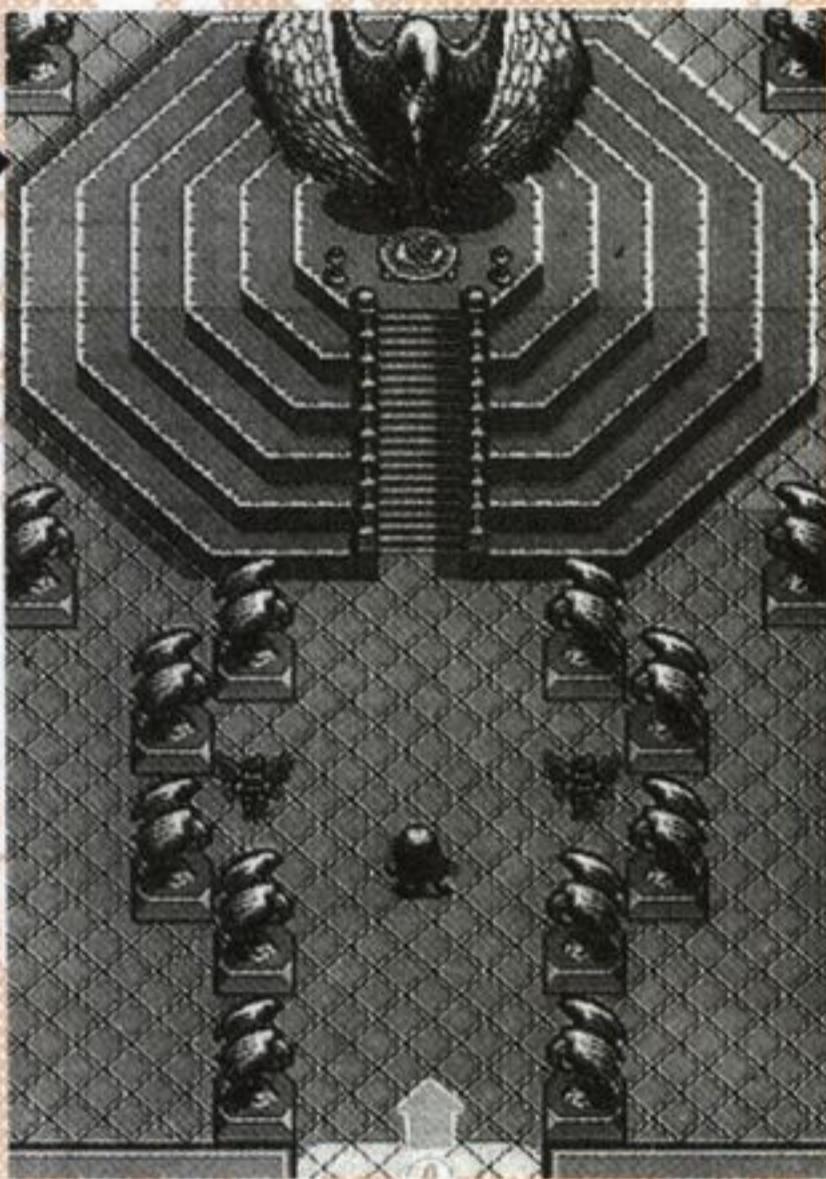
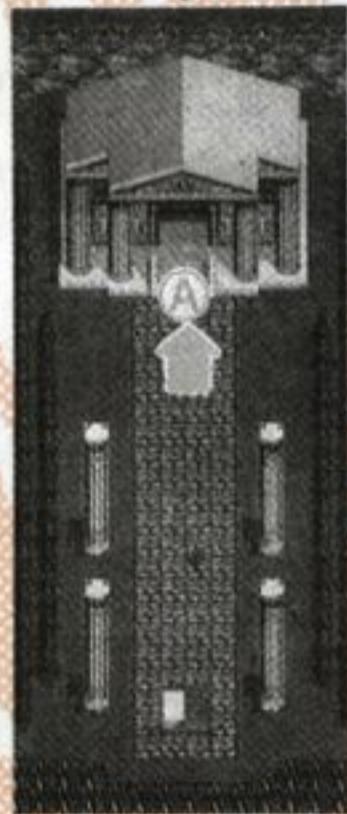
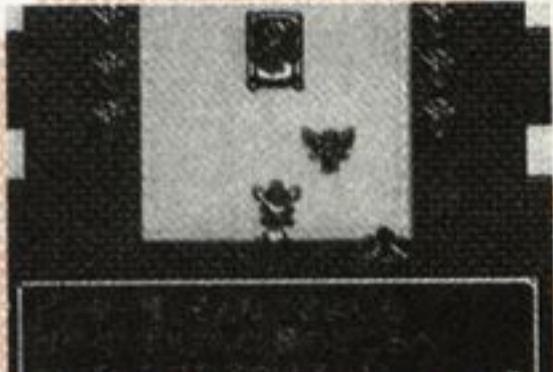
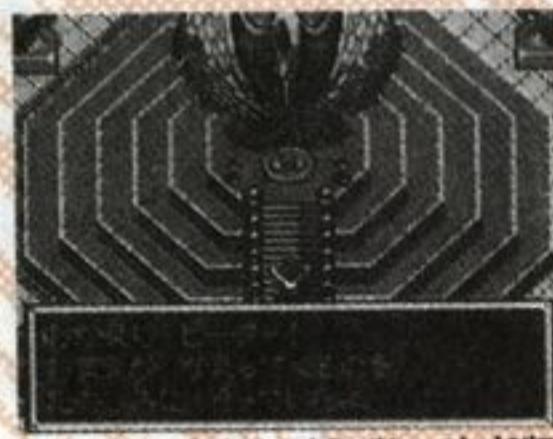
무기상

교회

3F

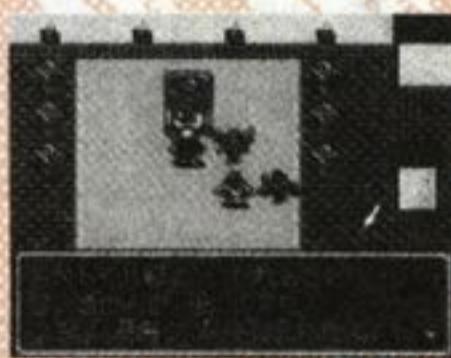
4F

볼카논 신전 인간의 악행에 질린 신

피터가 오랜만에 왕과 면회를 마치면 왕은 볼카논님을 만나러 가라고 말한다. 볼카논이란 왕들의 사이에서 떠받치는 조신을 말한다

볼카논을 만나면…

볼카논은 그랜스 섬의 국민이 그랜드실의 봉인을 푼 것에 화가 나서 피터와 보우이들을 냉정하게 내쫓는다.

오랜만의 대면에 처음에는 기뻐했던 아버지 신 볼카논이지만…

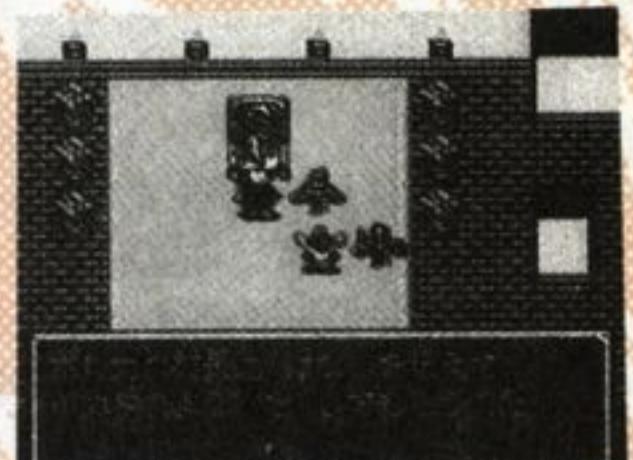
웬지는 모르지만 이카다까지 준비해 주는 것 같다

비드로 돌아오면

왕에게 돌아오면 왕은 악마의 꼬리로 갈 것을 권유한다. 보우이들은 그 때문에 이카다를 수배해 받는다. 여기에서 피터가 진정한 동료로서 일행에 가담된다.

악마의 꼬리로 악마 크리드를 만날 수 있을까?

13 배틀 폴가마을로

이카다를 받으러 폴카 마을의 촌장에게 가려하자 마을에는 악마의 손이 뻗쳐있었다. 마을이 위험하다!

출현하는 적
이빌크라우드 ＊2
호브고브린 ＊3
데스어처 ＊4
좀비 ＊4
마스터메이지
블랙몬크

공략법 : 우선 중앙의 계단 앞쪽으로 진행하는 자코를 물리친다. 세력을 정비해 보스인 마스터 메이지를 집중공격.

중반에서 세력을 정비

체력을 빼앗긴 채로 무모한 전투를 해서는 안된다. 중앙의 계단 앞에서 세력을 정비하고 나서 보스인 마스터 메이지에게 도전하라.

동료가 되는 캐릭터

겔할트. 폴카마을 출신의 수인족. 무기는 자기의 주먹뿐

마스터 메이지에 대항

이 맵의 승리조건은 마스터 메이지를 무찌르는 것. 후반전은 마스터 메이지를 무찌르는 것에 집중하자. 마스터 메이지는 브레이즈를 사용해 오므로 아군이 밀집하면 무섭지만 다소의 손상은 참도록 하자. 여기에서 마스터 메이지 보다 까다로운 것이 블랙 몬크의 존재이다. 마스터 메이지를 원호하듯이 기다리고 있어 악마가 손상을 입으면 힐로 회복을 해 버린다. 더구나 공격력도 이 맵에서 가장 높으므로 귀찮기도 하다. 회복되기 전에 무찌르자.

블랙 몬크오 존비에 공격받아도 전진만 있을 뿐

다음 목적지는 어디?

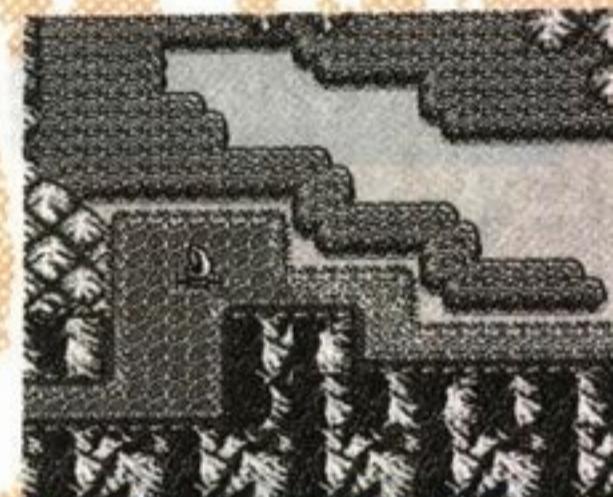
보우이들에게 있어서 처음의 승차물 이카다. 이카다로 이동할 수 있는 것은 현재 하천의, 푸르게 보이는 깊은 곳뿐 암초 부분을 넘어 항해할 수는 없다.

동료가 되는 캐릭터

오드라 길에 넘어진 의문의 소녀. 전투에는 참가하지 않는다

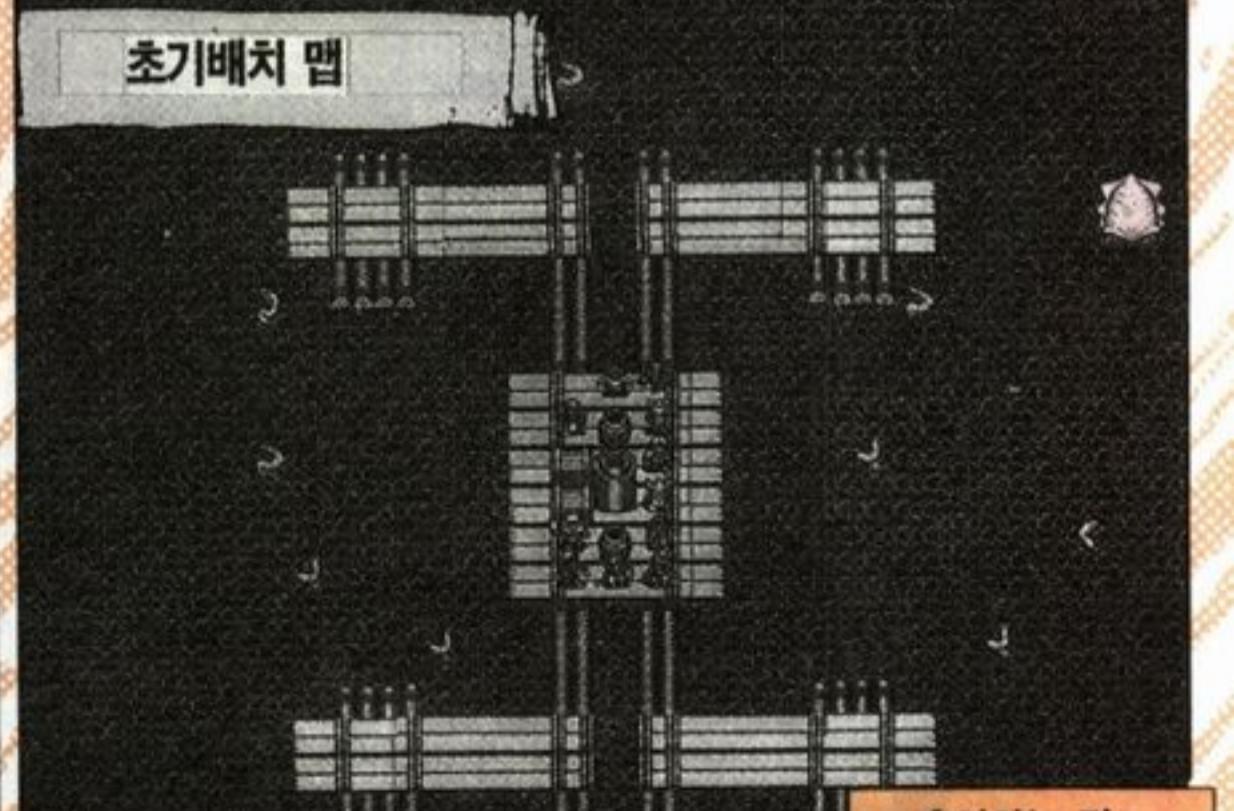
르드 피터의 친구로 조인족의 전사. 검을 장비

이카다를 입수해서

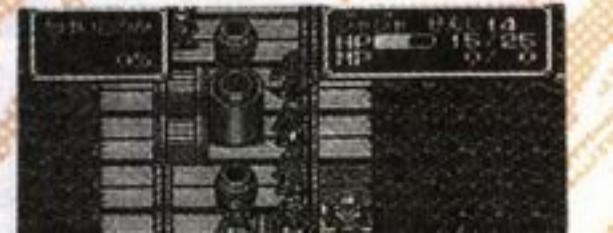
이카다를 타면 동쪽으로 진행하고 싶지만 그쪽은 암초가 있어 갈 수 없다. 지금은 남쪽으로 진행해 터널을 빠져나와 보자. 그러면 폴가마을의 남쪽인 터널의 출구로 나온다. 몇개의 갈래길이 있지만 갈 수 있는 곳은 한군데 뿐이므로 상관없다. 우선 목적지인 핫산을 향하지만 실은 강을 건널 때 다리를 사용할 수 있다는 것을 기억하라.

이카다를 타고 갈 수 있는 것은 강과 강의 도중에 있는 호수뿐이다

14 배틀 괴물 크라켄

강을 따라 내려가면 급히 이카다가 멈춰버린다. 드디어 강의 밑바닥에서 거대한 오징어 괴물인 크라켄이 나타난 것이다!

출현하는 적
크라켄 헤드
크라켄 암 ＊2
크라켄 레그 ＊8

공격법 : 이동 가능한 것은 이카다의 위뿐. 쓸데없이 움직이지말고 기다리자. 약한 사람은 적의 공격이 닿지 않는 장소로.

다가오는 것을 기다린다

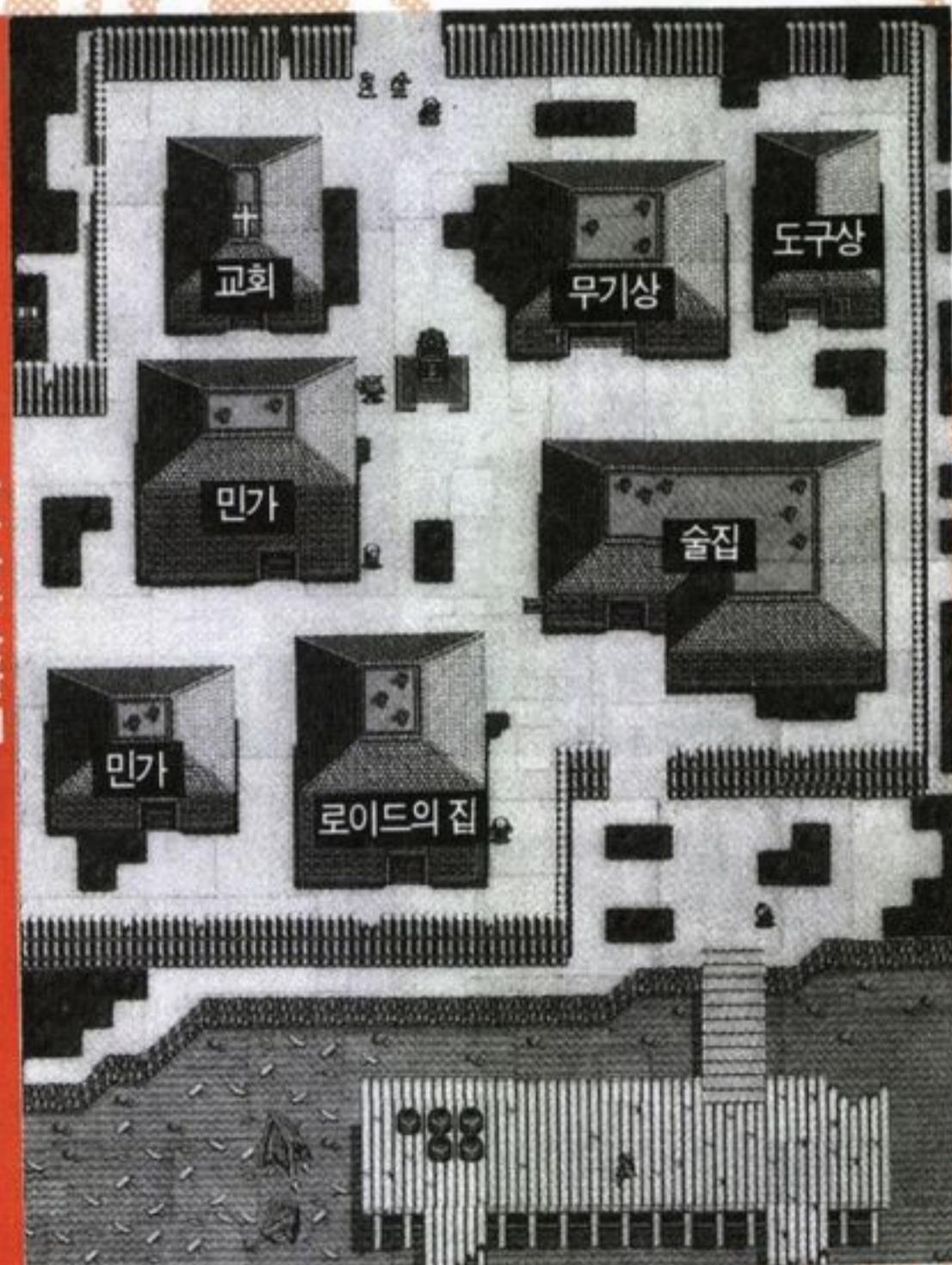
이 거대 오징어와의 전투는 매우 힘들다. 적의 공격력이 아직까지 경험한 적의 2배에 가까울 정도다. 함부로 접근하지말고 적이 접근해 오기를 기다려 공격하자.

가로로 공격

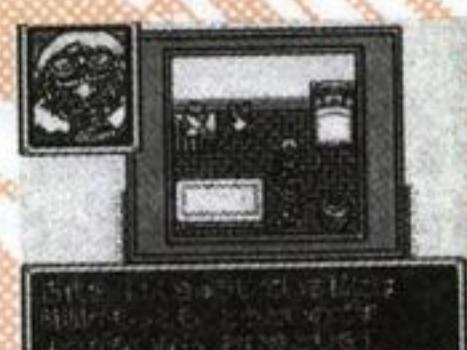
1인의 희생자도 내지 않고 승리하려면 방어력이 높은 캐릭터를 앞으로 내고 착실히 원거리 공격을 펼치는 것밖에 없다. 이때 이카다의 뿔을 이용해 적을 유인해 포위하면 좋다. 다리를 5개 정도 무찌르면 머리가 움직이기 시작하므로 손과 발은 그냥 놔두고 머리를 집중 공격한다. 머리를 무찌르면 승리. 머리만은 아쿠아 브레이스라는 특수 공격을 해온다.

항구마을 핫산 / 쇠퇴한 무역도시

크라켄을 무찌르면 바로 앞에 마을이 보여진다. 바다에 임한 무역도시 핫산이다. 그러나 지금까지는 이 마을의 항구는 무역항구로서의 활기도 잃고 있었다.

항구마을 핫산 맵

교회
무기상
도구상
민가
술집
민가
로이드의 집

로이드 박사를 찾아서

이 마을에는 이전 리블마을에서 소문을 들은 로이드 박사가 살고있다. 성격이 삐뚤어지고 만나러 가도 말을 해주지 않는다. 공통의 화제를 찾지 않으면.

학자는 왠지 완고한 사람이 많다

동료가 되는 캐릭터

로이드
고대를 연구하는 학자. 후에 캘리반의 운전수.

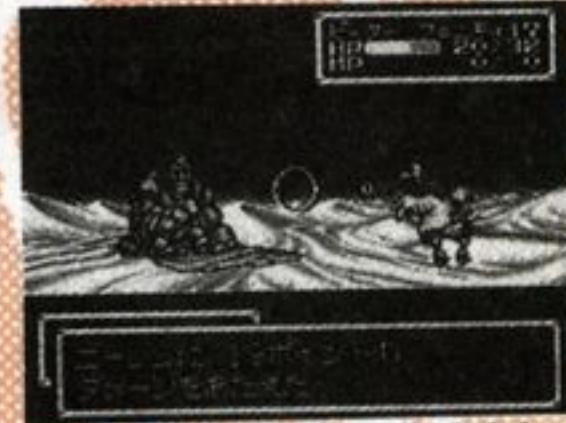
미크
어느 이벤트 후에 등장. 켄타우로스족의 기사

15 배틀 동쪽의 사당으로

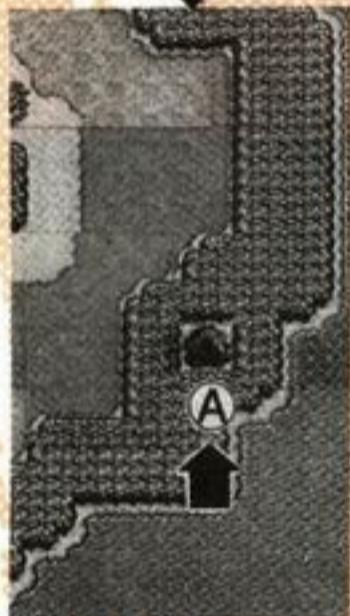
핫산을 나오면 서쪽으로는 가지말고 다시 이카다를 탄다. 곧 이카다에서 내려 동쪽으로 향하자. 목적지는 팔메키아 대륙의 동쪽 끝에 있는 사당이다.

강한 사람은 앞에 세우자

빨리 적을 물리치고 싶은 경우는 강한 2~3인이 헤쳐나가면 좋다. 하지만 모처럼만의 전투이므로 여기에서 레벨이 낮은 사람을 강화시키자. 공격력이 높은 사람이 한발씩 적에게 손상을 주면서 전진하고, 약한 사람은 너무 움직이지말고 기다리자. 그리고 약한 적이 다가왔을 때 한방 먹이는 패턴으로 사용한다. 여기에서 등장하는 새로운 적, 고렘은 공격력, 방어력이 높지만 2회 공격으로 간단히 물리칠 수 있다. 불의 마법에 약하므로 카즌을 유효적절하게 사용하자.

공격력이 높은 사람을 앞에 세우고 적

피터의 공격! 적에게 한방 먹였다

동쪽의 사당 고대문명의 비밀을 안다

사막의 모퉁이에 작은 사당이 있다. 여기에는 젊은 남자 한 사람이 늙은 할아버지와 함께 스카이오브라는 고대의 돌을 지키며 살고 있었다.

고대문명의 유산

먼 옛날 사람은 스카이오브가 있으면 나스카 꼬리라는 것을 움직여 자유롭게 하늘을 날았다고 한다. 그 나스카 꼬리의 정체는?

자유롭게 하늘을 날 수 있다니

그랜스섬으로 되돌아올 수 있는가?

이 젊은 남자의 형은 나스카 꼬리를 찾아 그랜스 섬으로 갔다고 한다. 고대에 만들어진 지하통로를 사용하면 그랜스 섬으로 건너갈 수 있다고 한다. 보우이는 다시 섬으로 되돌아 가려고 노인에게 부탁한다.

뭐, 고대의 통로를 지나가면 그랜스 섬을 건널 수 있다고

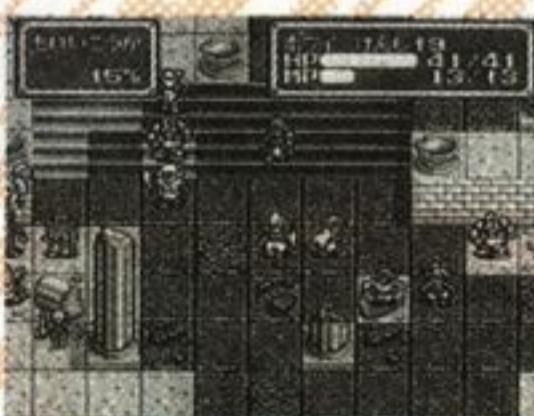
16 배틀 고대통로

동쪽 사당의 노인과 리블 마을의 남쪽에 있는 사당에 도착했다. 여기가 고대 지하통로의 입구이다. 노인에게 입구를 열게 했더니 그곳에는…

출현하는 적
블랙몬크 *2
마스터 메이지 *2
고렘 *5
가고일 *4
보우슈터 *2

공략법 : 두 갈래로 나누어서 싸우면 여유가 있을 것이다. 하늘을 나는 적 가고일은 예기치 않은 곳에서 접근해오므로 주의하자.

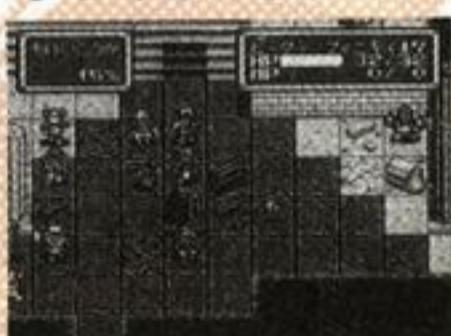
좌우로 나뉘어서 공격

마물들의 소굴 고대통로에서의 싸움. 이 맵은 지형에 따라 좌우 2군으로 나눠어서 싸우면 좋다. 새로 출현한 적은 가고일과 보우슈터. 가고일은 공중을 이동하므로 이동범위가 넓다.

적당한 그룹으로 나눠어 우측과 좌측에서 진행하며 공격하자

피터를 유효적절하게

적 가고일과 같이 아군 피터와 루드는 공중을 이동할 수 있다. 기둥과 동상의 위와 같이 다른 멤버가 갈 수 없는 곳에서 빙빙 돌며 공격하자.

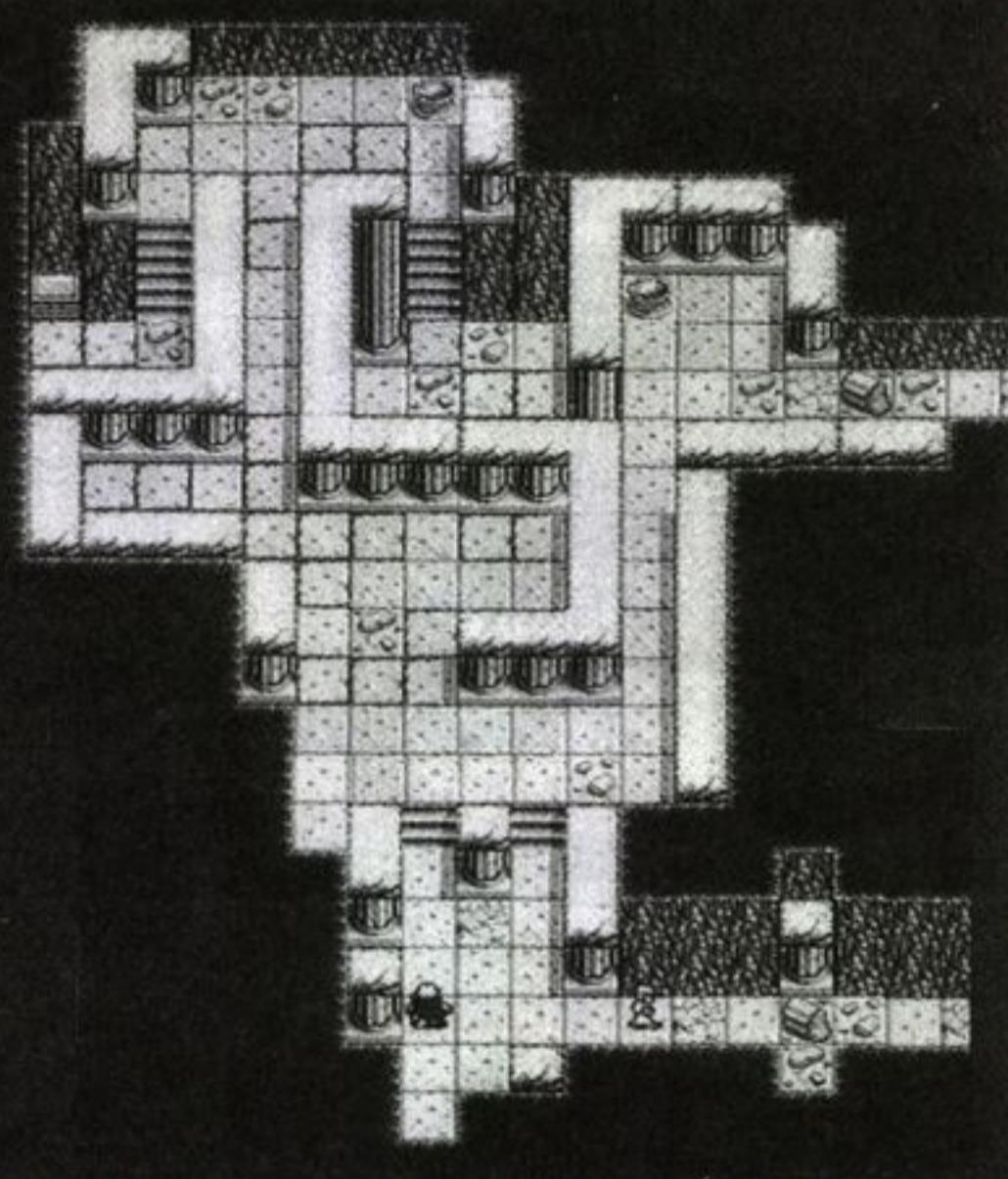
장해물이 많은 곳에서는 매우 도움이 된다

리블마을의 고대유적 고대문명으로 다가오다

결국 고대통로 안의 문은 굳게 닫혀져 있고 보우이는 그랜스 섬으로 돌아올 수 없게 되었다. 서쪽으로도 갈 수 없게 된 보우이들은 리블마을로 향한다.

우선 이야기를 듣자

마을 사람에게 이야기를 들으러 돌면 이 마을 지하에는 고대의 유적이 잠자고 있다고 한다. 별로 보우이는 고대에 흥미는

없지만 악마의 꼬리가 있는 서쪽으로 가고싶으므로 로이드 박사에게 상담해 보기로 할까!

연구자도 알아차리지 못했던 것을 알고있다니…

잘 살펴보면

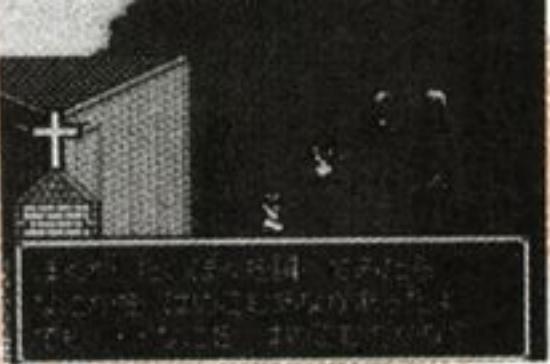
마을 사람의 이야기를 종합하면 고대의 유적입구는 마을 중앙의 나무 부근이 의심이 간다고 한다. 그곳에서 나무를 잘 살펴보면 무언가 빠져드는 구멍이 있다. 여기에 어느 아이템을 맞춰보면 입구가 열린다.

어느 아이템을 사용하면 땅이 울림과 동시에 나무의 어딘가에서 입구가 열린다

유적의 안에서는

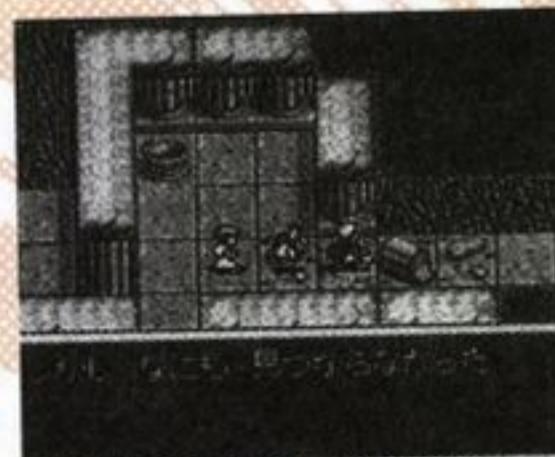
보우이들은 마침내 고대의 유적을 발견했다! 큰 기대를 걸고 유적에 들어가 본다. 그러나 유적의 안에는 낡은 보석상자가 1개 있을 뿐이었다. 유적에서 동쪽으로 뻗어있는 2개의 통로는 어느쪽도 노후화 때문인지 벽이 무너져 앞으로 진행할 수 없을 것 같다. 우선 핫산으로 뒤돌아 가기를.

이 지방의 유적은 무언가 중요한 비밀을 지니고 있는 듯하다

17 배틀 고대신전으로

로이드한테 힌트를 들은 일행은 캘리반이라는 것을 입수하기 위해 사막의 서쪽 고대신전으로 향한다.

출현하는 적

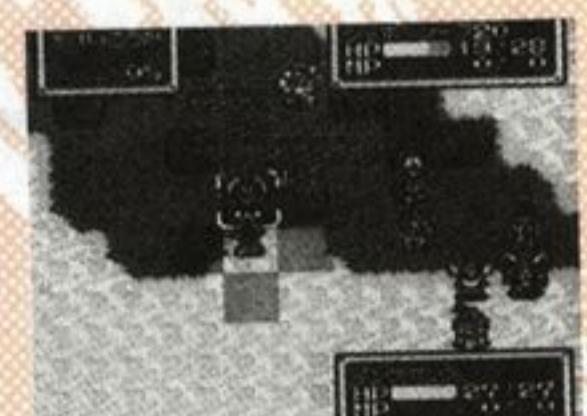
보우슈터 ＊2
마스터 메이지 ＊2
고렘 ＊2
가고일 ＊4
블랙몬크 ＊2
인스맨스 ＊2

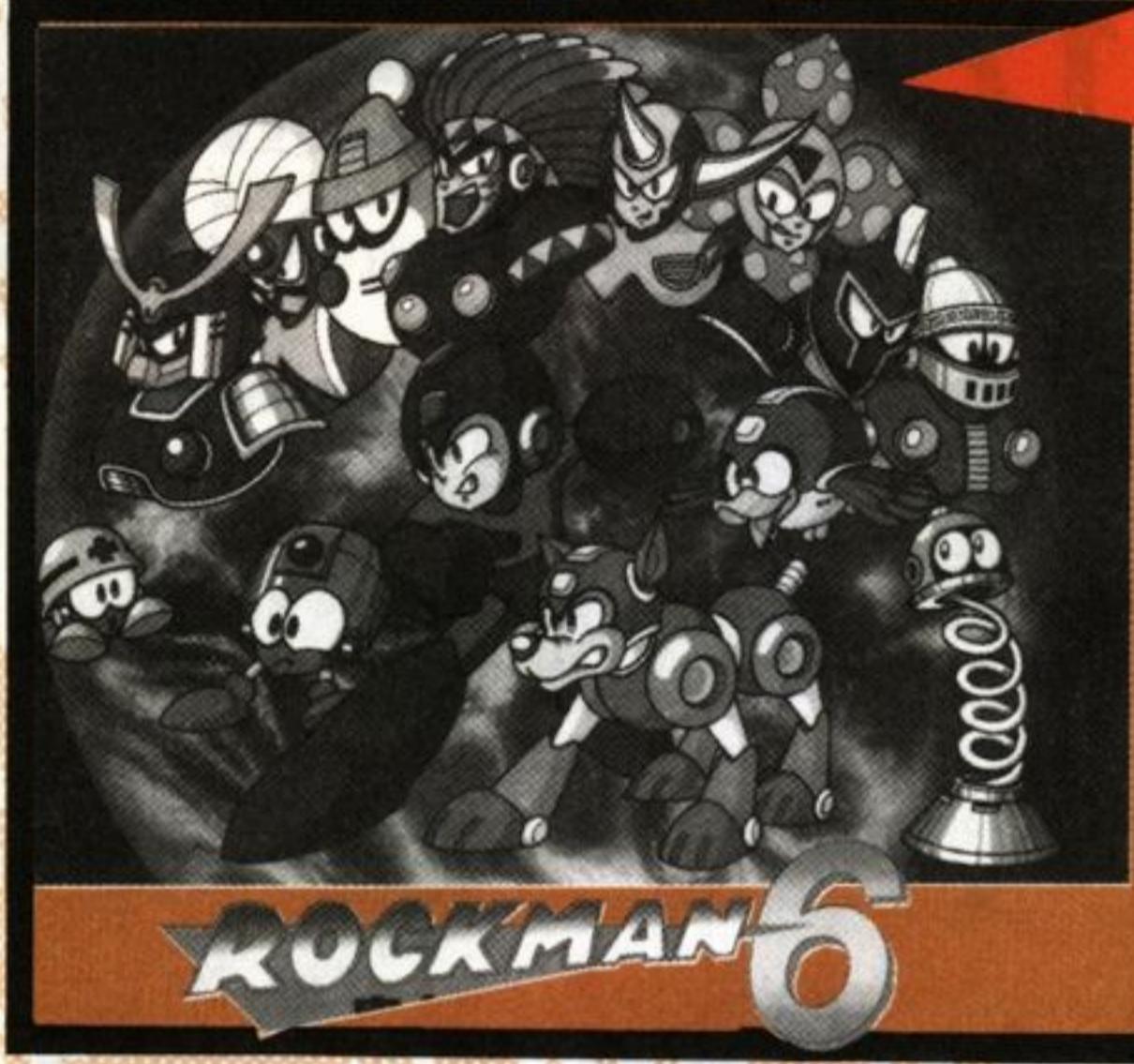
공략법 : 인스맨스에 공격받아 주눅이 들었으면 요정의 분 등으로 회복한다. 이외에 강적은 없다.

인스맨스는 강적

핫산을 나와 한 발짝 사막으로 들어가면 전투에 돌입한다. 사막에서는 휴이와 마틸터 등의 이동거리가 푹 떨어지므로 편법적인 성장 방법을 하면 고생할지도 모른다. 강적은 인스맨스. 공격을 받으면 손상을 받는 것 이외에 추가효과로 지쳐버리는 경우가 있다.

휴이들과는 반대로 지형을 상관하지 않는 피터를 활용한다

두갈래로 나뉘어 저지한다

이 맵은 중앙에 초원이 있으므로 우선 두갈래로 나뉘어 근처에 있는 적을 무찌르고 나중에 합류하여 서쪽에 있는 적 제2파를 저지하도록 하자.

맨 가운데 있는 초원을 모래와 풀의 분기점를 따라 전진하면 좋다

집중공략

사상 최대의 전투 ! !

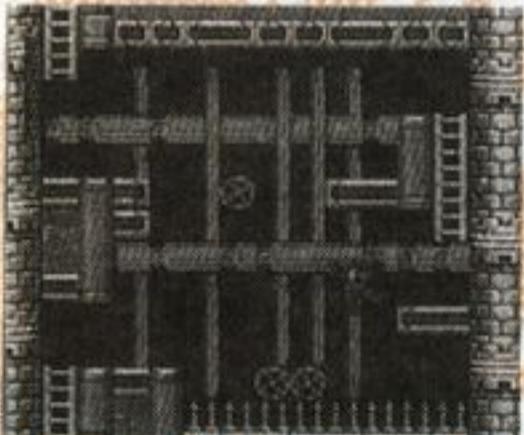
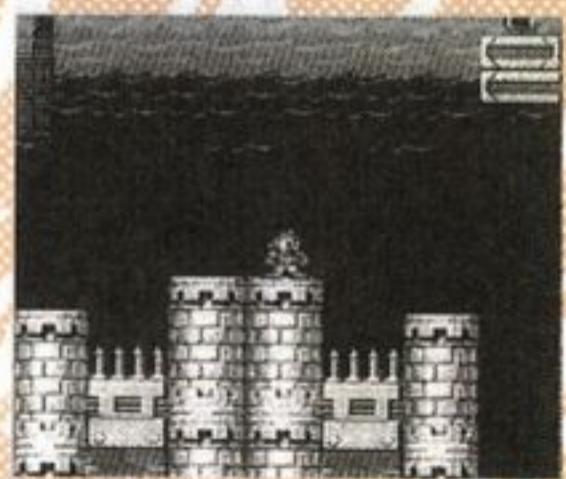
록맨 6

패밀리	현 지 발매일	93/11/5	장 르	액 선	화면외국어 수 준	일본 어 중
	제작사	캡 콤	용 량	4메가	대 상 연 령	국교생 이 상
	현 지 발매가	7,800엔	기 타	동시발매	게 임 난이도	ABⒸ DEF

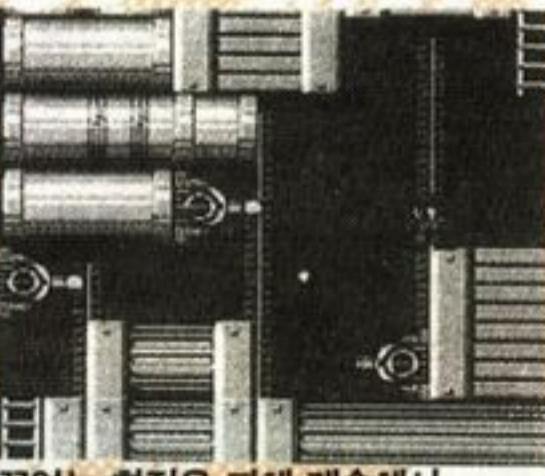
시리즈도 6번째에 접어든 록맨 ! 드디어 6탄이 발매되어 지금 게임세계를 강타한다. 특히 이번에 소개할 보스 캐릭터도 전세계에서 응모된 엽서에서 뽑은 개성파 8인이다. 세 계를 정복하려는 수수께끼의 남자 미스터 X는 드디어 록맨에게 도전하고…

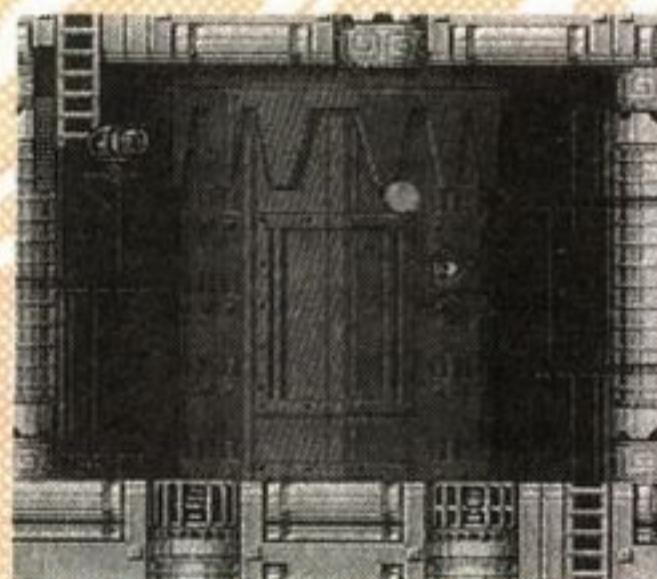
이번 적은 수수께끼의 '미스터 X'

「록맨」의 시리즈가 이어져 드디어 6번째 작품에 이르게 되었다. 그간 실시된 보스 캐릭터 일러스트 응모는 일본뿐만 아니라 미국, 유럽 등 전세계로부터 수집된 것으로 이번 6탄도 예외일 수 없었다.

이번 6탄의 보스 캐릭터 응모도 집계된 엽서만 20 여만장에 이른다. 이번회에 소개할 보스는 선정된 캐릭터 중 8마리.

록맨이 탄생하고 6년. 시리즈도 6번째에 접어들게 되었다

록맨의 합체

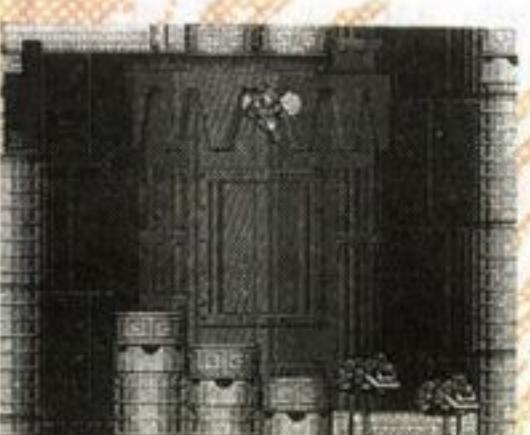
스토리

어느날 로보트 선수권 대회에 출전할 예정이던 로보트 8대가 미스터 X에게 도난당한다. 그는 로보트들을 이용하여 전 세계를 지배하려 하고있다 !

끝없는 함정을 피해 계속해서 전진하자

—함정도 가득이다—

미스터 X의 야망을 쳐부수고 세계의 평화를 되찾아라

새로운 시스템 공개

항상 시리즈 최신작이 나올 때마다 기대가 되는 것이 신시스템이다. 이번 작도 랏슈 등의 사용방법에서 전작과 차이점을 발견할 것이다.

이번에도 새로운 시스템을 채용하였다

랏슈와 합체하여 새로운 록맨의 힘을 발휘한다

랏슈와 합체하여 파워업

랏슈의 사용방법은 이제까지 나온 것과 크게 다르다. 이번은 랏슈를 아이템과 같이 사용하는 것이 아니고 변형한 랏슈와 록맨이 합체하여 보통 록맨과는 다른 능력을 사용할 수 있게 되었다.

랏슈는 제트 어뎁터와 파워 어뎁터의 2형태로 변형할 수 있지만 이 변형을 가능하게 하려면 특정 스테이지를 클리어하지 않으면 안된다.

* 제트 록맨

비행용 부스터에 변형을 가한 랏슈와 합체하면 제트 록맨이 된다. 이것은 일정시간 비행을 가능케 하는 것이다. 높은 곳에 이동할 수 있다.

위쪽의 아이템을 취하려면 제트 록맨에게

A버튼을 계속 눌러 제트 분사한다. 일정시간 날 수 있다

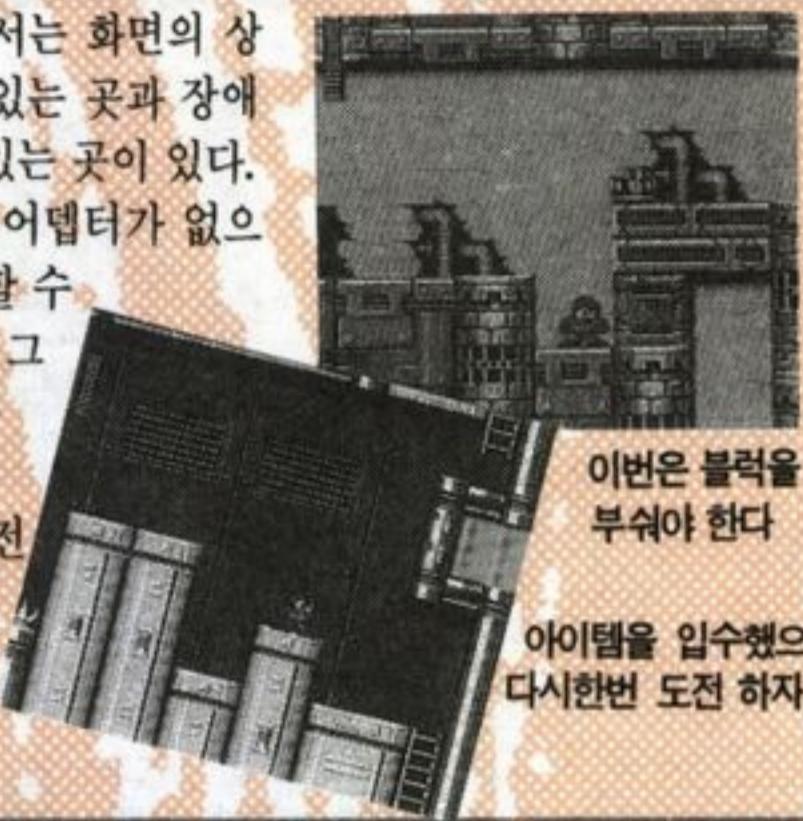
* 파워 록맨

공격력은 향상되지만 사정거리는 짧게 된다. 또 힘을 모아 강력한 펀치를 낼 수가 있고 장해물도 파괴할 수 있다.

틈새로 들어가자

B버튼으로 힘을 모아 단숨에 장해물을 파괴하라

랏슈 어뎁터를 가지자

시리즈 「6」에서는 화면의 상하에 사다리가 있는 곳과 장애물이 길을 막고있는 곳이 있다. 이런 곳은 랏슈 어뎁터가 없으면 앞으로 진행할 수 없게 되어 잇다. 그 스테이지는 랏슈 어뎁터를 취하고 나서 한번 더 도전하자.

이번은 블럭을 부숴야 한다

아이템을 입수했으면 다시한번 도전 하자

새로운 아이템도 등장

새로운 시스템이라기 보다 새로운 아이템인 에너지 밸런서라는 것이 각 스테이지에 숨어있다. 이것은 보통 록맨 상태에서 무기 에너지가 줄어들면 자동적으로 회복된다.

에너지 밸런서를 찾아라

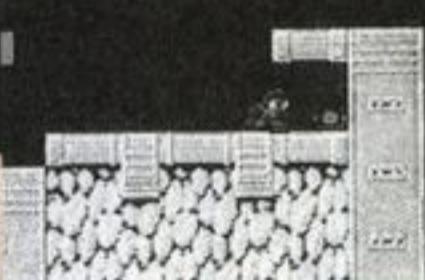
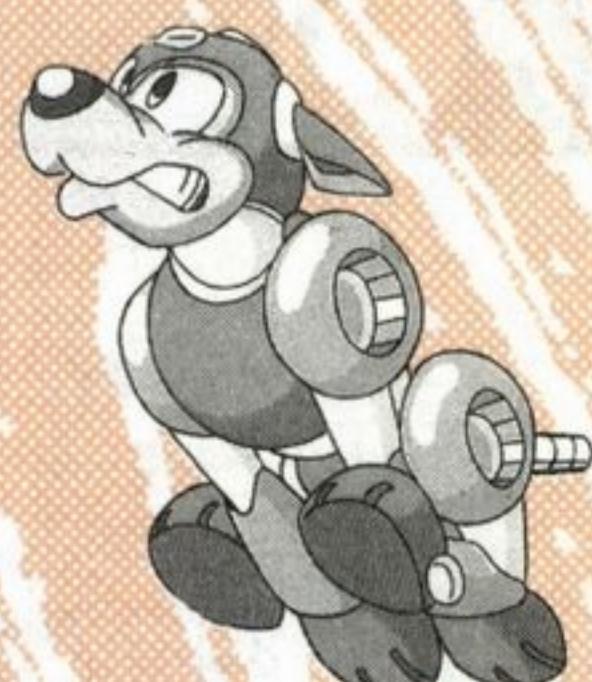
보통 록맨으로 무기 에너지를 취해도

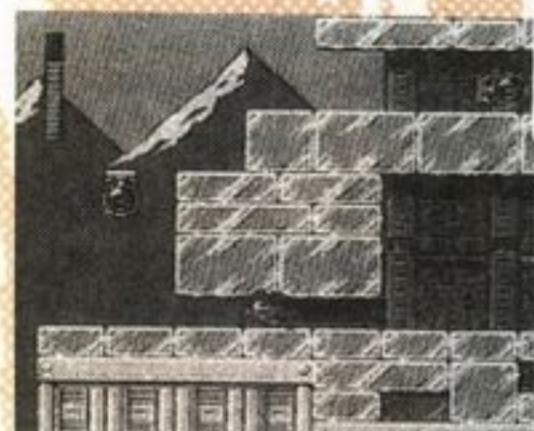
줄어든 것을 자동으로 회복

스테이지 공략

그러면 이제부터 8마리의 보스가 지배하는 스테이지를 보러 가도록 하자. 보스의 특징도 겸해서 소개하고자 한다.

어느 스테이지도 독특한 분위기를 가지고 특징있는 캐릭터가 출현한다

함정 등은 능숙히 피해가는 방법을 발견하지

어느 스테이지부터 갈까를 결정하자

스테이지 1 프로즌 아이랜드

추운 지방에 있는 스테이지로 도처가 얼어있다. 얼음이 된 곳을 록맨이 타면 미끄러져 버린다. 조종하기 어려운 스테이지이다.

스테이지 전체가 얼어있어 싸늘한 느낌을 준다

눈과 얼음으로 덮인 스테이지이다

얼음 위는 미끄러져 버린다

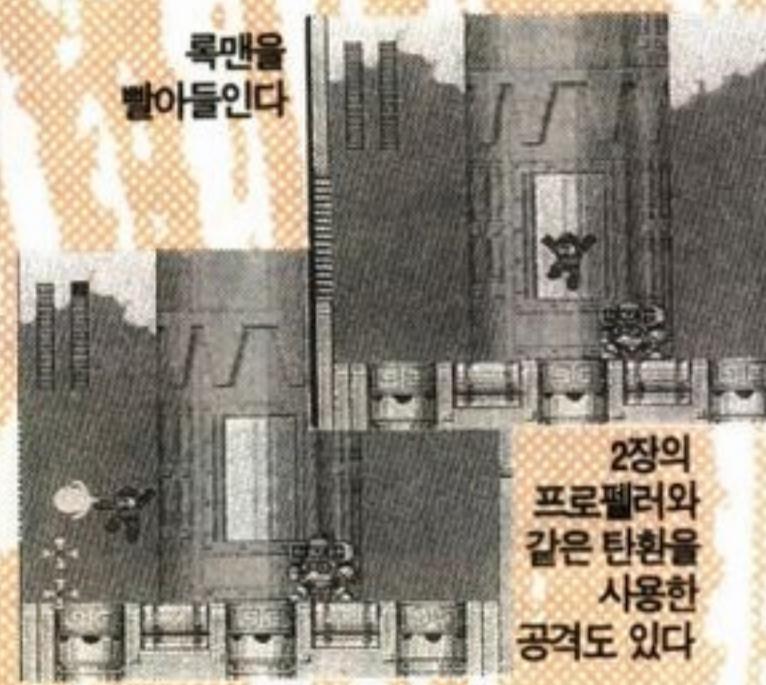
송풍기를 이용하자

거대한 송풍기로 화면 아래에서 바람이 불어올라오는 곳이 있다. 이것을 이용하면 높이 점프할 수 있고 평상시 보다 먼 거리를 이동할 수 있다.

송풍기를 이용하지만 천정의 가시에 닿지 않도록 하자

보스 윈드맨

록맨을 빨아들여 손상을 주는 공격방법과 소용돌이 상태의 탄환을 쏘아 공격해 온다. 가능한 한 떨어진 위치에서 공격하면 공략이 가능한 보스이다.

록맨을 빨아들인다

2장의 프로펠러와 같은 탄환을 사용한 공격도 있다

숨겨진 아이템

록맨이 서 있는 배와 같은 물체의 안을 잘 살펴보라. 에너지와 에너지 캔이 있다. 이것을 취하기 위해서는 랏슈의 힘이 필요하다.

록맨의 밑 부분을 잘 살펴보면 아이템이 있다

보스 브리저드 맨

눈의 결정체와 같은 형태의 탄환을 4발 동시에 쏘고 일단 그 탄이 멈추어 록맨을 노리고 날아온다. 탄환과 결정체는 눈사람이 되어 돌진해 온다.

눈의 결정체를 4개 동시에 쏜다

눈사람과 같이 둥글게 되어 돌진해 오는 일도 있다

스테이지 3 오일 필드

스테이지 곳곳에 기름이 쏟아져 있는데다가 기름에 불을 붙이는 적 캐릭터도 등장한다. 망할 놈같으니라구! 불이 붙으면 록맨의 몸에 닿기만 해도 큰 봉변을 당하니까 세심한 주의를 기울이도록 하자.

마루에 쏟아져 있는 오일과 적을 조심 하라

불 붙이는 놈이 있다니… 치사하군! 지글지글 타오르는 기름… 아이구 더워라

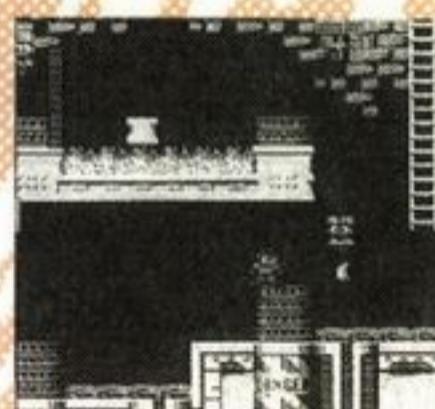
불이 없는 곳에도 있을 것은 있다(?)

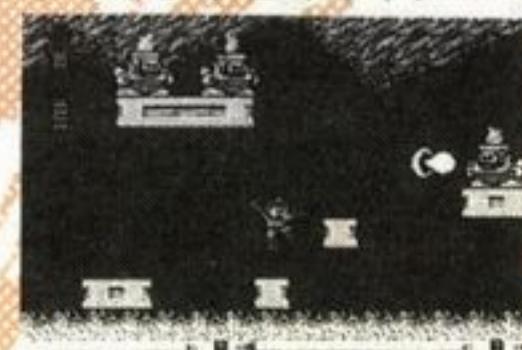
스테이지 2 메카니컬 타워

하늘 높이 솟아있는 탑의 정상을 향해서 계속 올라간다. 그렇기 때문에 발판이 되는 곳이 적고 발을 잘못 디디면 황천으로 가는 장소도 많이 있는 스테이지다. 또한 자코 캐릭터가 여기저기에 배치되어 있다.

사다리를 이용해 위로 올라가는 스테이지이다

잘못 걸리면 회의를 느낄 수 있는 장치도 있다

팬더와 같은 적이 있다

불바다를 건너자

스테이지를 진행해 나가려면 불바다를 건너야 하는 장소가 있다. 적의 공격을 요리조리 피하고 불바다에 떨어지지 않도록 주의하면서 건너가자!

밑은 이글거리는 불바다! 빠지면 록맨 튀김이다!

보스 : 후레임맨

세번 연속으로 쏠 수 있는 불덩이와 일정 간격으로 쭉쭉 솟아 오르는 불기둥을 사용하는 보스 후레임! 특히 불기둥은 록 버스터를 튕겨 버리는 얄미운 무기이다.

불덩이와 불기둥의 무차별 공격! 3연속으로 불덩이를 쏘아댄다

스테이지 4 숨겨진 에리어

숲 속에 지어진 이 스테이지에는 곤충을 닮은 적 캐릭터들이 출현한다. 움직임이 변화무쌍하니까 상대의 몸놀림을 주시하면서 축적 공격 한방으로 끝내버리자.

어두침침한 숲 속 스테이지! 박쥐 등이 적 캐릭터로 등장한다

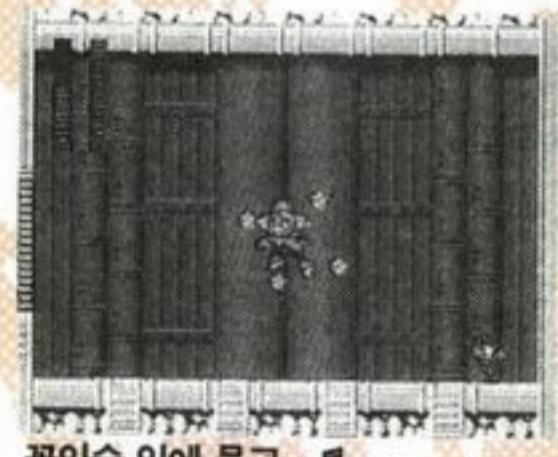
무지막지한 적 캐릭터 출현!

사진에 나오는 적 캐릭터는 다른 곳의 캐릭터보다 내구력도 강하고 공격력도 뛰어나기 때문에 무척 대처하기 힘들 것이다.

가능하면 도망치는 것도 좋은 방법이다.

머리가 약점이니까 점프하면서 공격하라!

보스 : 프란트맨

꽃잎같이 생긴 것을 몸 주위에 회전시키다가 그것을 록맨에게 던지면서 공격해 온다. 왠지 실성한 놈같이 보인다… 꽃잎이 회전하고 있는 동안은 록맨의 공격이 먹히질 않는다.

꽃입술 입에 물고…♬

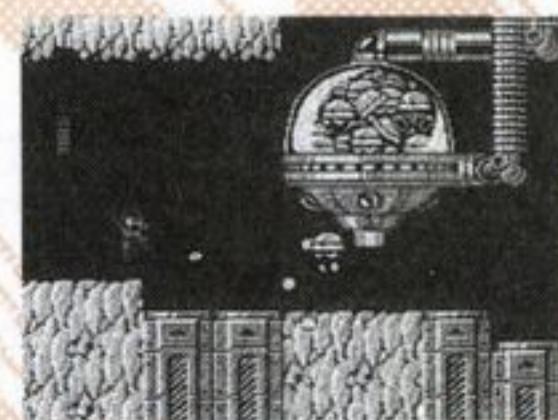
스테이지 5 석양의 에어리어

미국 서부 시대를 연상시키는 무대로써 붉게 타오르는 석양 노을이 인상적이다.

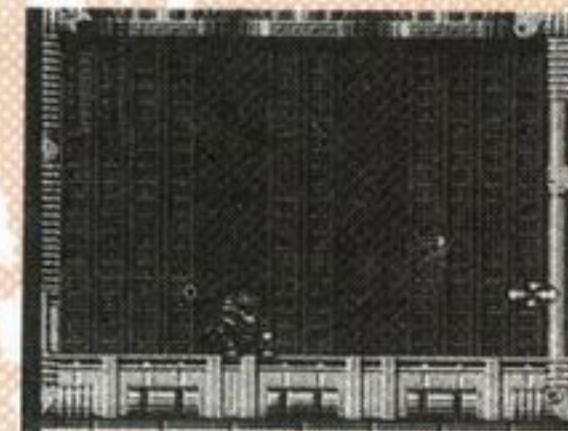
건맨과의 대결! 어서 총을 뽑아라!

아~ 멋진 노을이군! 내 고향 영등포가 그립도다~

메탈 자동 판매기

스테이지 도중에 나타나는 메탈 자동 판매기에서는 귀찮은 존재인 메탈이 하나씩 하나씩 배출된다. 이 메탈을 일일이 공격할 것이 아니라 기계 본체를 파괴하는 것이 포인트다.

기계 본체를 공격하라!

보스 : 토마호크맨

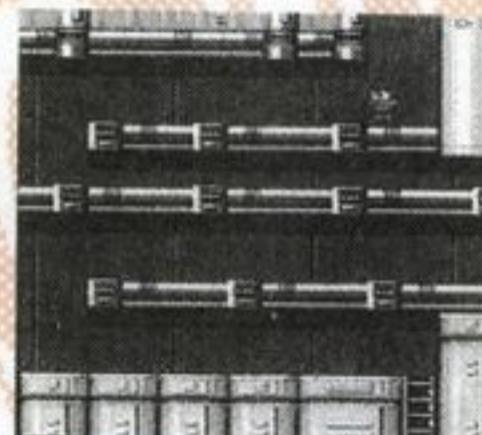
이놈은 인디언을 닮은 보스로서 강력한 토마호크와 머리에 붙은 깃을 무기로 사용한다. 어떤 공격을 가해 오더라도 점프와 슬라이딩으로 피하면서 데미지를 입히자!

강력한 토마호크 공격!

스테이지 6 인프레그너블 포트리스

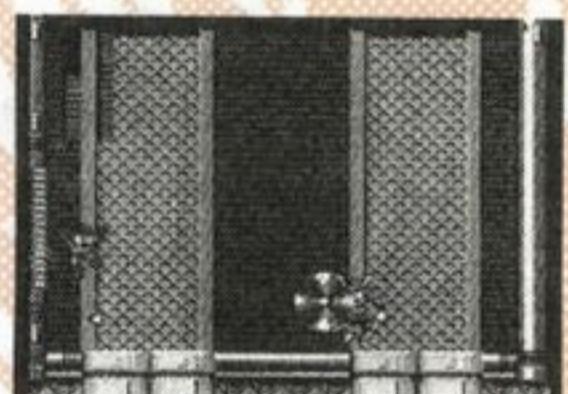
일본풍의 배경이 등장하는 스테이지로써 적 캐릭터도 어딘지 모르게 일본 냄새가 나며, 웃기게 생긴 너구리 로보트의 출현 등 웃으면서 진행할 수 있는 스테이지이다.

너구리 로보트의 공격! 어쭈 덤비냐?

갈림길에 섰다!

이 스테이지에서도 갈림길이 있어서 랏슈 어댑터가 없으면 어느 한쪽 밖에는 진행할 수 없다.

위로 갈 것인가! 밑으로 갈 것인가!

보스 : 야마토맨

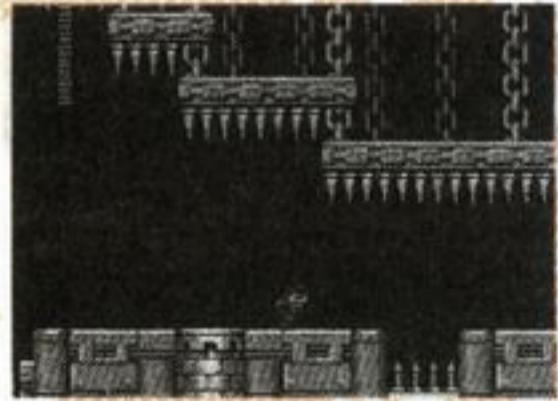
야마토맨은 창을 빙빙 돌리면서 점프도 하고 창 끝을 3등분해서 던지는 등 상당히 바쁜 놈이다. 정신없이 바쁜 놈이지만 몸놀림을 익혀 두었다가 상대하도록 하자.

창 끝 던지기 공격!

스테이지 7 캐피탈 오브 사이언스

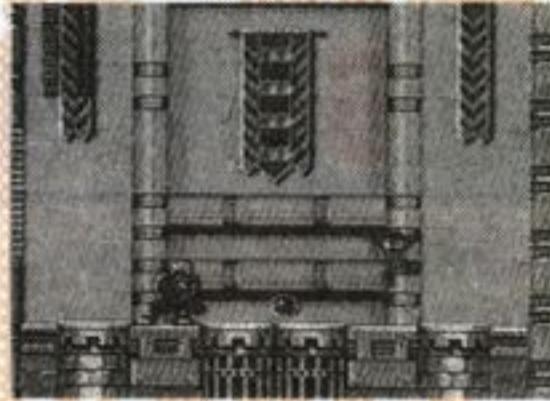
서양의 성을 연상시키는 스테이지로 적 캐릭터도 갑옷을 입고 나타난다.

중세의 성같은 분위기이다

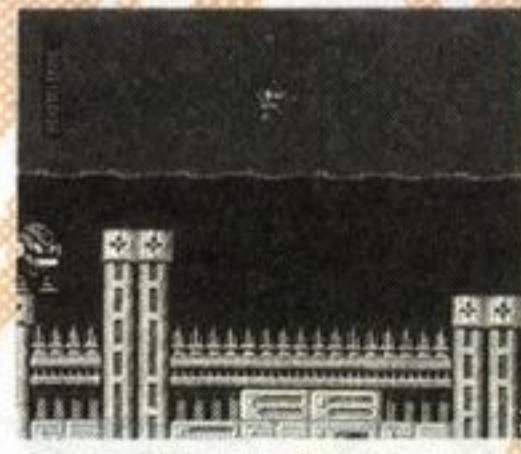
앗! 바늘이다!!

이 스테이지에는 스치기만 해도 아웃되어 버리는 바늘 공간이 있다. 천정으로부터 내려오기도 하고 밑에서부터 올라오기도 한다. 절대로 닿지 않도록 주의해야 한다.

쉴새 없이 상하로 움직이는 바늘 프레스…

보스 : 나이트맨

바늘로 무장한 투구를 쓴 보스는 통통 튀겨 다니기 때문에 공격하기가 매우 까다롭다. 지상에 있을 때는 철포를 던지니까 점프로 피하면서 역습하도록 하자!

으악! 바늘 덩어리를 던지다니!

점프 조절

수중 점프는 마음 먹은대로 잘 움직이지 않으므로 충분한 주의가 필요하다.

이곳은 물과 땅이 뒤집힌 곳이다!

보스 : 켄타우로스맨

보스가 사용하는 탄환은 벽에 부딪치면 분산해 버린다. 또한 탄환을 쏘기 전에 화면을 밝게 해서 록맨의 움직임을 일시적으로 정지시킨다.

앗! 움직일 수 없다!

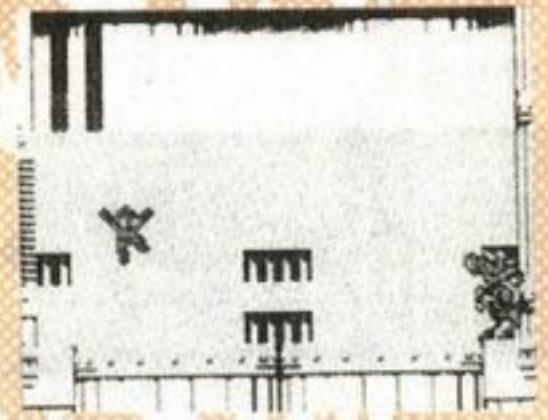
그리고 산탄을 발사한다

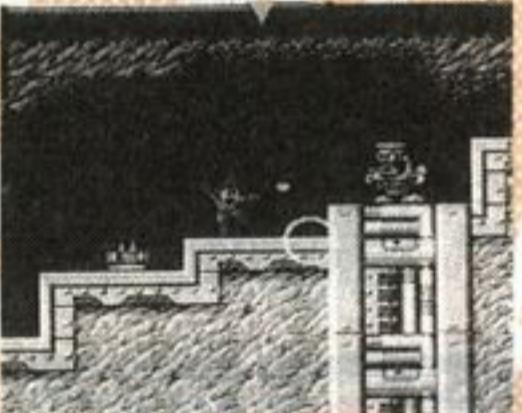
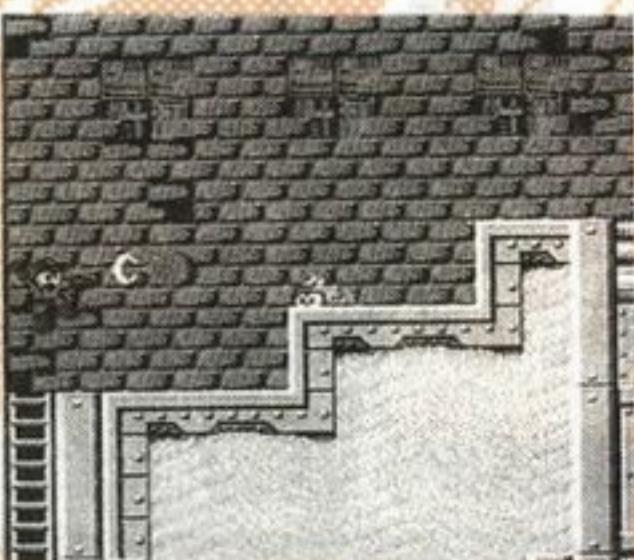
스테이지 8 고대도시

수중전을 펼치는 스테이지! 수중에서는 점프의 폭이 크기 때문에 잘 조절하지 않으면 데미지를 입기 쉽다. 적 캐릭터 역시 수중에 살고 있는 것들이 대부분이다.

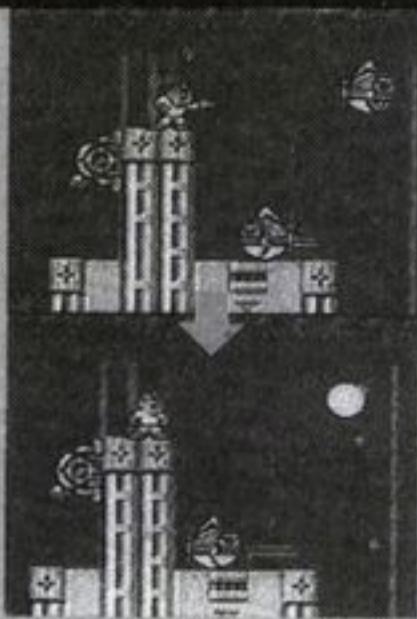
스테이지 곳곳에 물이 있고 적 캐릭터도 잠복해 있다

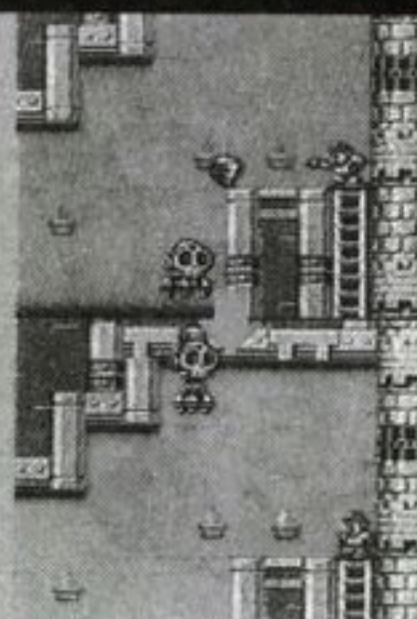
적의 공격을 피하면서 블록을 건너가자!

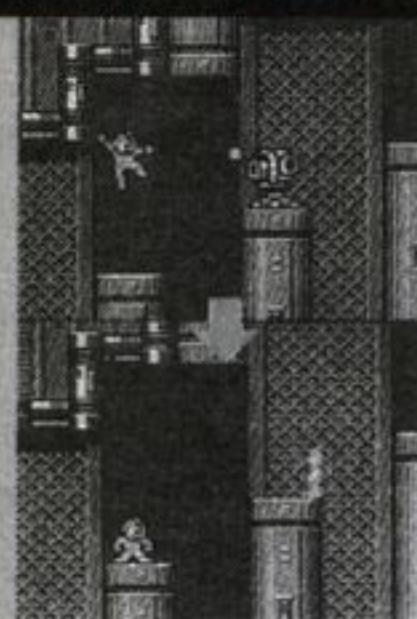
어뢰에 주의하도록 하라!

무기 공개!

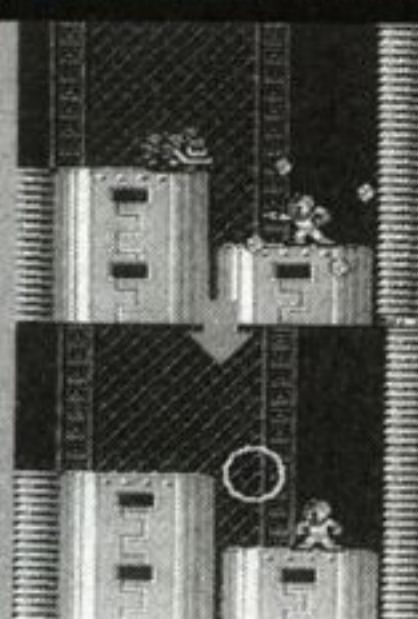
록 바스타, 8마리의 보스에서 얻을 수 있는 무기, 그리고 새 종류의 로봇 비트를 첨가한 10 종류의 무기를 사용할 수 있다. 록 바스타는 일반 공격과 저축 공격을 동시에 사용할 수 있기 때문에 대단히 중요하다. 이동시에는 보통 저축을 하면서 이동하는 습관을 들이는 것이 좋다.

기본적으로 이 무기를 사용하라!

8개의 보스에서 입수할 수 있는 무기

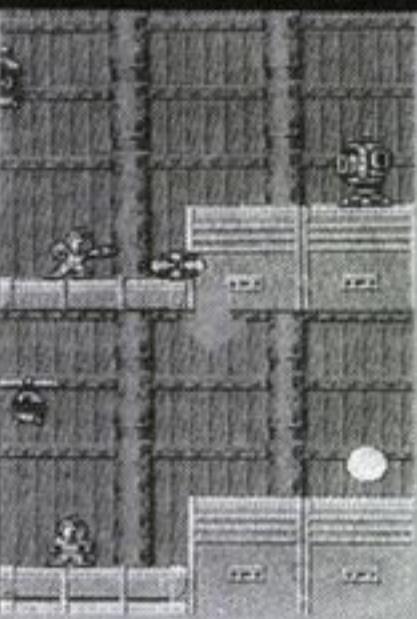
여기에 소개하는 8개의 무기는 각각 위력이 다른 보스에게 사용하는 무기이다.

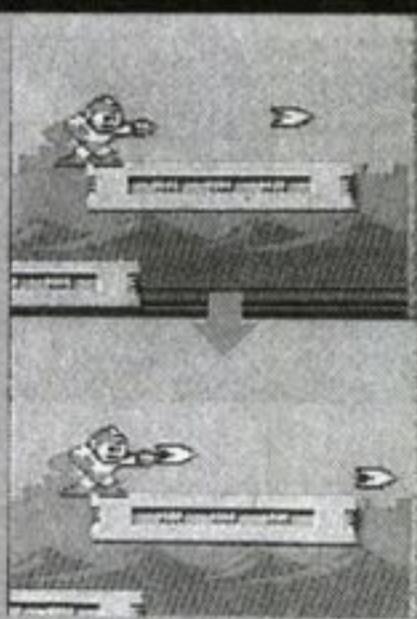
브리자드어택

브리자드 맨에게 얻을 수 있다. 공기중에 눈덩어리를 4개동시에 발사하여 그것을 적에게 맞추는 무기.

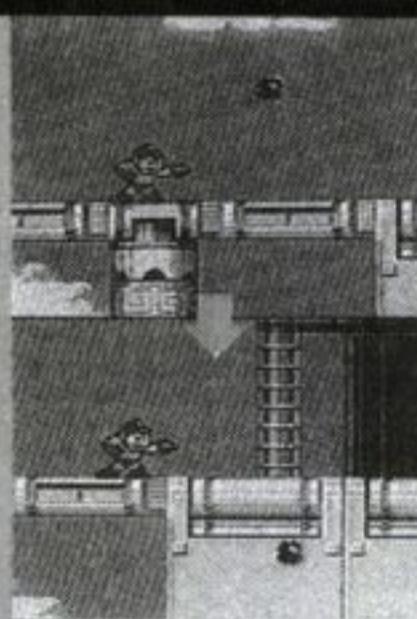
웡드스톰

웡드맨에서 얻을 수 있다. 작은 회오리를 만들어서 그것을 적에게 맞춘다. 그것을 맞은 적은 회오리와 함께 공중으로 떠오른다.

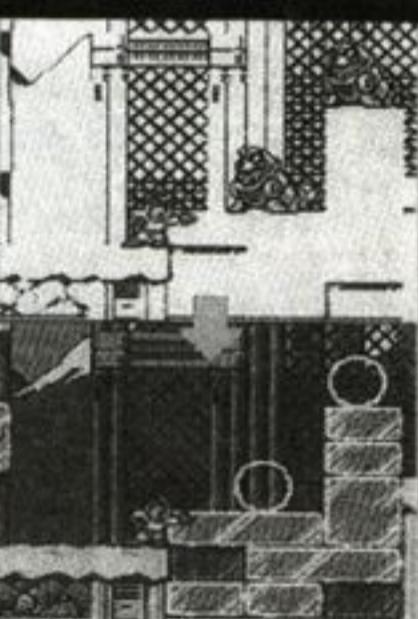
프레임브레스트

프레임 맨에서 얻어지는 이 무기는 압축한 레이저 탄을 발사하여 그것을 대상물에 명중하면 불기둥을 일으키면서 타오른다.

프란트 바이어

프란트 맨에서 얻을 수 있다. 꽃의 형태를 한 에너지를 자신의 주위에 발사하여 보호막을 만들어 낸다. 접촉한 적에게 손상을 준다.

실버토마 호크

토마 호크맨에서 얻을 수 있으며 도끼를 대각선 위로 발사한다. 공격력은 높지만 맞추기 어려운 무기다.

야마토스피어

야마토 맨에서 얻을 수 있다. 연타하면 상하로 펴지면서 나가므로 확실하게 손상을 줄 수 있다.

나이트 크렛서

나이트 맨에게 얻을 수 있다. 대각선 위, 옆, 대각선 아래로 나간다. 또 일정거리까지 나아가면 다시 돌아온다.

켄타우르스 프렛쉬

켄타우르스 맨에게 얻을 수 있다. 시공을 초월해 근처의 적을 쓰러뜨린다. 발사할 때 화면이 빛난다.

종합선물세트

선물 중에는 종합선물세트가 최고라는 어릴 적 경험이 있었습니다. 그래도 보리고개 시절에는 먹을 것이 가득한 종합선물이 최고인기를 누렸는데 게임이 전세계를 흥분시킨 현재에는 아이템으로 가득찬 종합선물이 최고 아니 겠습니까?

그것이 바로 김주영 독자가 보내주신 종합선물세트입니다. 란마(폭열난투편) 분석집, 게임음악 테이프, 종이학, 최진실 브로마이드, 그리고 가장 중요한 본인의 사진이 들어있었습니다. 챔프는 보리고개 시절을 상기하며 맛있게 먹었습니다.

김주영/

챔프점수 800점

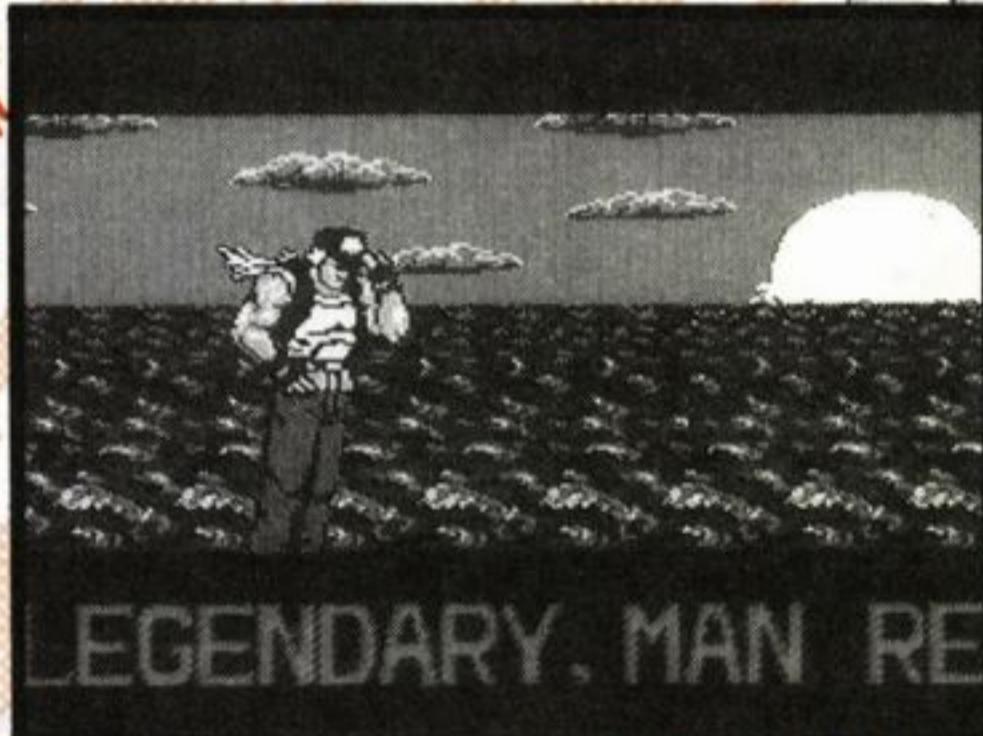
아랑전설 Ⅱ

패밀리	현지 발매일	93/9/15	장르	대전형 액션	화면외국어 수준	영어 하
	제작사	코니	용량	4메가	대상 연령	국교생 이상
	현지 발매가	20,000원	기타		게임 난이도	AB© DEF

오랜만에 다시금 패밀리계에 새로운 액션의 바람을 일으킬 게임이 일본 오오사카에 있는 코니사에서 발매됐다. (실은 타이완에 본사를 두고있다고도…) 아직 슈퍼컴보이로도 발매되지 않은 「아랑전설 2」가 갑자기 패밀리계를 뒤흔든 것이다.

등장 캐릭터들의 필살기나 보통의 기술 또한 마음대로 즐길 수 있으므로 이젠 네오지오를 가지고 있는 친구들을 전혀 부러워할 필요가 없다. 더이상 패밀리가 주저 앉을 순 없다.

확실한 오프닝 데모이식

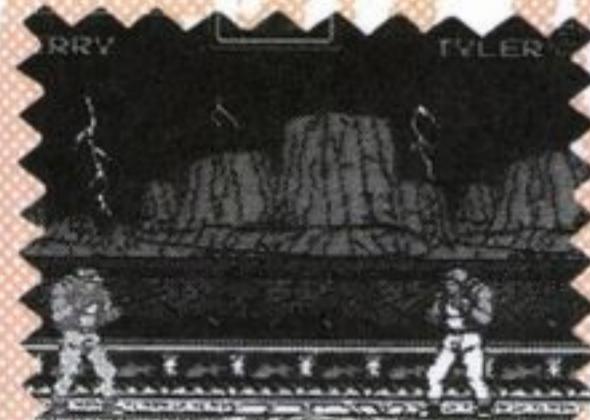
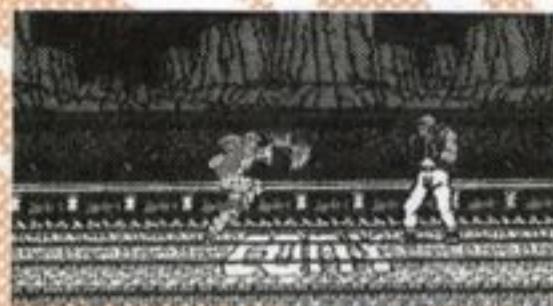
게임기의 파워를 켜는 순간 흘러나오는 오프닝 화면이 "와! 이럴 수가"하는 말을 던지게 된다. 하지만 약간의 착오가 있었던 모양이다. 죠 히가시가 아닌 시라누이가 출현한다.

오프닝 화면

등장인물 소개 및 필살기모음

캐릭터 선택화면

캐릭터는 모두 10명이 등장한다. (우와! 정말) 하지만 패밀리의 성능이 네오지오를 앞설 순 없으므로 원래 등장하는 캐릭터는 테리, 시라누이, 앤디, 김갑환, 쳉신잔 합하여 5명뿐이다. (에이! 실망) 나머지 5명은 똑같은 캐릭터들을 다시 그래픽과 이름만 바꾸어 만들어낸 창조물이다. 하지만 필살기는 동일하게 사용. 앞으로 소개될 필살기들을 잘 익혀둔뒤 친구들과의 대전을 펼쳐보자.

아랑전설의 주인공이자 앤디의 형인 그는 언제나 빨간모자와 빨간조끼를 입고 있으며 다양한 필살기등의 전법은 누구도 당해 낼 수 없다.

배경화면

테리 보가드와 타이러 보가드

번너클 : ↙+A와 B버튼을 동시에 누른다.

라이징 태클 : ↓+A와 B버튼을 동시에 누른다

파워웨이브 : ↓+A와 B버튼을 동시에 누른다.

클랙슈트 : ↑+A와 B버튼을 동시에 누른다.

던지기 : 적이 가까이 있을때 B버튼을 누른다

앤디 보가드와 앤듀 보가드

배경화면

골격법으로 다져진 그의 몸은 마치 강철과 같은 필살의 권법을 구사한다. 형 테리와는 전혀 다른 성격을 지니고 있다.

참영권 : →+A와 B를 동시에 누른다.

승룡탄 : ↑+A와 B를 동시에 누른다.

공파탄 : ↓+A와 B를 동시에 누른다.

비상권 : ← +A와 B를 동시에 누른다.

시라누이와 카오리

어릴 적부터 배워왔던 닌자술을 이용해서 세계제일의 여격투사가 되겠다는 그녀는 날렵한 몸짓으로 상대방을 당황하게 만든다.

화접선 : →+A와 B를 동시에 누른다.

용염무 : ← +A와 B를 동시에 누른다.

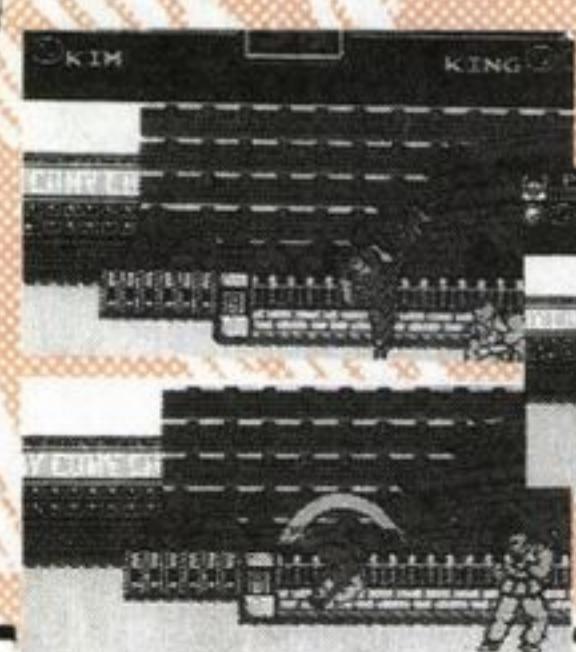
필살인봉 : ↓+A와 B를 동시에 누른다.

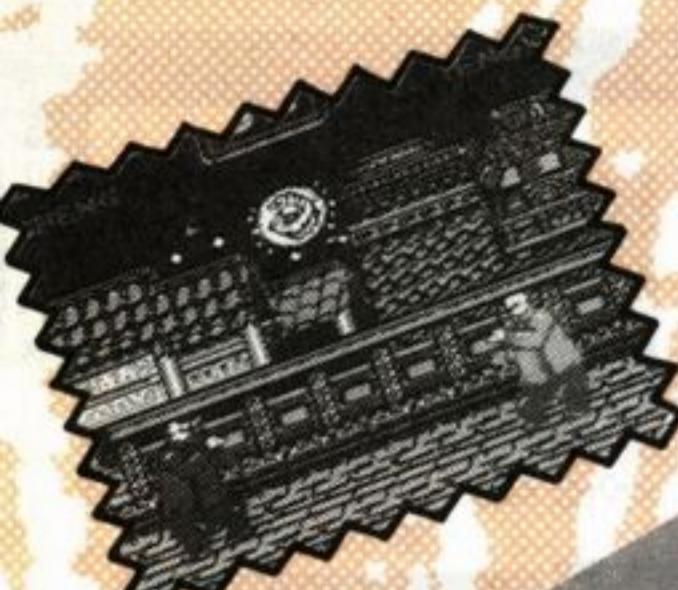
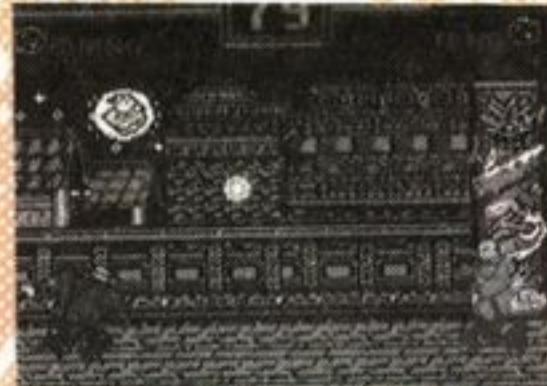
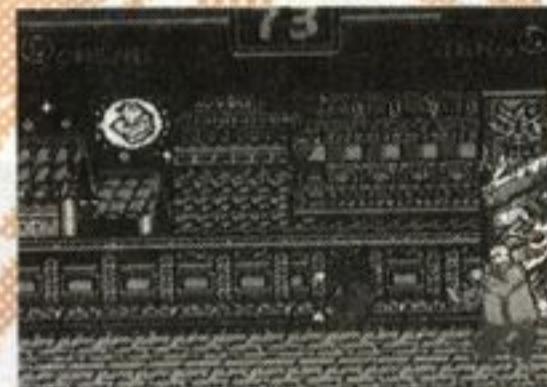
배경화면

역시 최고! 세계 최고를 주장하는 태권도를 필살기로 사용하는 잘생기고 멋있고 용감한 남대문 시장의 풍운아! 아, 골라골라!

배경화면

김갑환과 킹갑환

반월참 : ↓+A와 B를 동시에 누른다.

비상각 : 공중에서 →+A를 동시에 누른다.

비연참 : ← +A와 B를 동시에 누른다.

배경화면

기뇌포 : ←→ +A와 B를 동시에 누른다.

파암격 : →→ +A와 B를 동시에 누른다.

첸신장과 텡신장

짠돌이면서 뚱뚱한 첸신장은 배에서 나오는 강력한 폭열 가스로 상대를 깔아뭉갠다. 특히 그의 기뇌포 공격은 아마 엉덩이에서 나왔다나!.

배찍기 : ↑ +A와 B를 동시에 누른다.

캐릭터 공략방법

＊1플레이 경우에는 캐릭터를 선택한후 컴퓨터가 자동으로 자신의 캐릭터를 선택하지만 2플레이 경우엔 2명의 캐릭터를 플레이어 마음대로 선택하기 때문에 동일한 캐릭터의 선택이 가능하다. 그러나 무엇보다도 중요한 것은 보스가 있느냐 없느냐가 문제인 것이다.

캐릭터가 10명인 관계로 하드 성능을 따르지 못하여 보스를 제작하지 않은것같다. 하지만 절대로 울거나 삐지지말 것. 캐릭터들을 물리치는 동안에 보스와 대전하는 느낌을 받을 수 있을 것이다. 자! 그럼 이제 공략을 시작해볼까?

테리나 타이러 보가드의 경우

1. 테리 vs 첸신장

첸신장은 보기에는 아주 뚱뚱하고 둔해보이지만 날렵한 필살기인 파암격이 있으므로 절대로 방심해서는 안될 상대이다. 그의 헛점은 바로 하체에 있다. 라이징태클과 번너클을 자주 사용하여 승리로 이끌자.

불꽃튀는 대결이 시작됐다.

만세! 민만세! 응, 웬 만세.

2. 테리 vs 시라누이

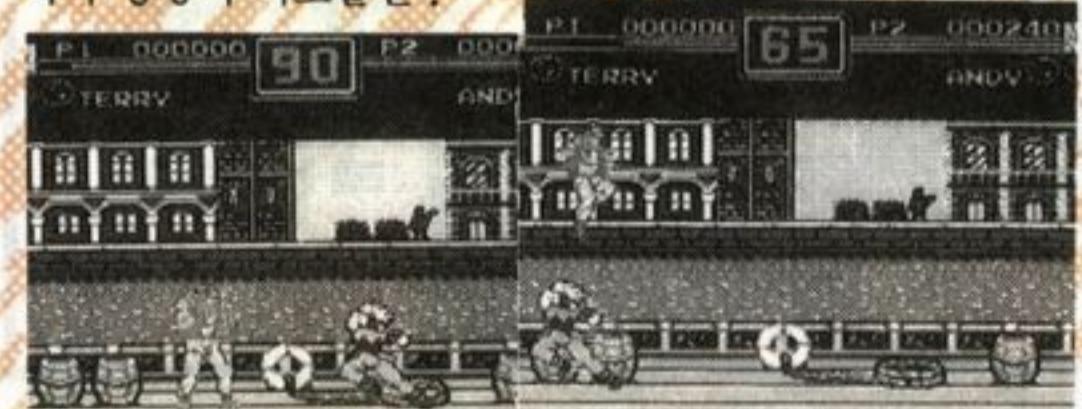
절대로 그녀의 미인계에 속지 말고 계속 공격하자. 그녀에게는 화염을 쓸 수있는 용염무라는 필살기가 있으므로 접근 공격은 되도록 삼가하자. 파워웨이브나 클렉슈트를 사용하여 간단히 승리하자.

시라누이의 필살기, 용염무

클렉슈트를 받아랏!

3. 테리 vs 앤디 보가드

형제끼리의 대결. 방심하고 동생 앤디를 그냥 동생으로만 생각한다면 그의 공격법에 옆구리가 상당히 괴로울걸!

참영권…! 음향은 나오지 않는다.

옆구리조심! 옆구리 조심! 피해…

4. 테리 vs 김갑환

마음이 아프다. 왜 갑환이를 때려야 되나! 미안하다. 하지만 꼭 이겨야지 갑환이의 초필살기는 갑환난무. 하지만 패밀리에서는 초필살기를 사용할 수 없다. 비상각을 조심하라!

아다다다! 조심하라고 했잖여.

마지막 일격이다. 번너클…!

김갑환과 킹갑환의 경우

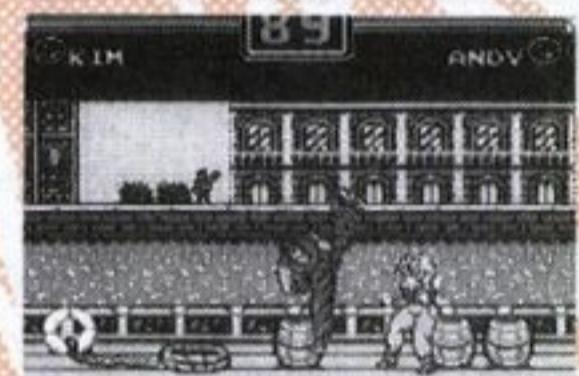
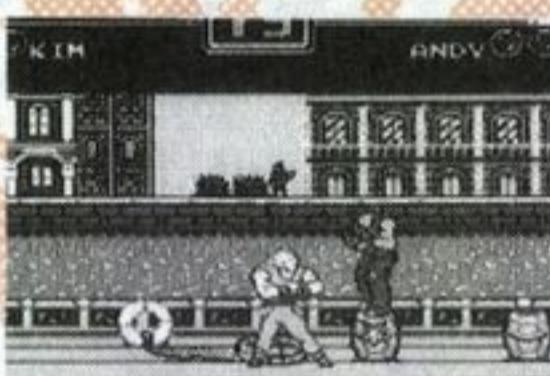
1. 김갑환 VS 테리 보가드

한국과 미국의 대결! 두 캐릭터가 최강의 캐릭터이므로 서로의 격투술은 막상막하! 김갑환은 테리를 맞아 간단한 잽 공격을 한뒤 비연참이나 반월참등의 연속공격을 사용해서 테리의 약점인 하체를 공격하자.

잽! 잽!

필요하면 언제라도 필살기를 사용해라.

2. 김갑환 VS 앤디 보가드

테리의 동생 앤디가 다시 형의 원수를 갚기위해서 막중한 사명감을 띠고 공격을 해온다. 앤디의 참영권에 주의하고 비상각으로 마무리를 하자.

형제끼리 덤비냐? 덤빌테면 덤벼라!

참영권을 조심하라!

3. 김갑환 VS 시라누이

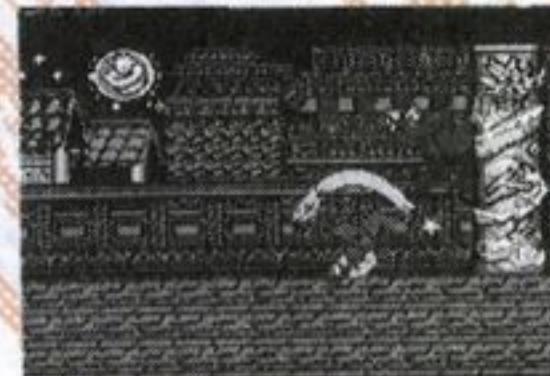
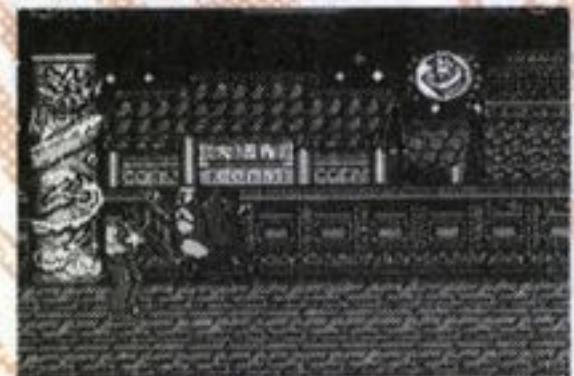
김갑환과 너무나도 잘 어울리는 시라누이는 어떤 방법을 써야 이길수 있는지 잘 알 수 없다. 그 이유는 바로 이쁘니깐! 하여간에 여러가지 복합기술을 사용하여 아프지 않게 때려주자!

미인은 괴로워. 우…!

부채 공격을 피해라!

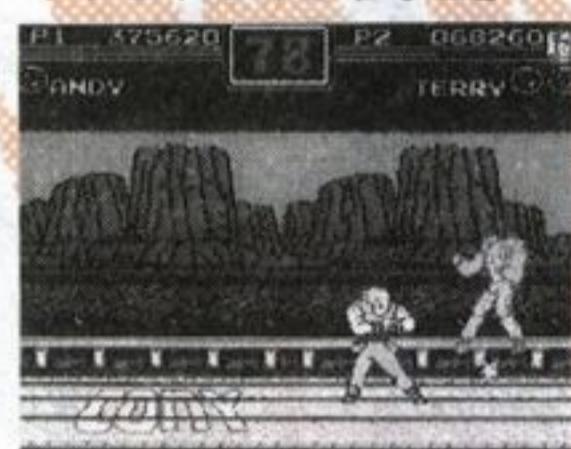
4. 김갑환 VS 첸신장

배가 무거워서 괴로운 돼지여! 너는 아느냐 그 무거운 몸의 비밀을! 하지만 갑환이의 비연참을 한대 맞으면 배가 많이 들어갈걸!

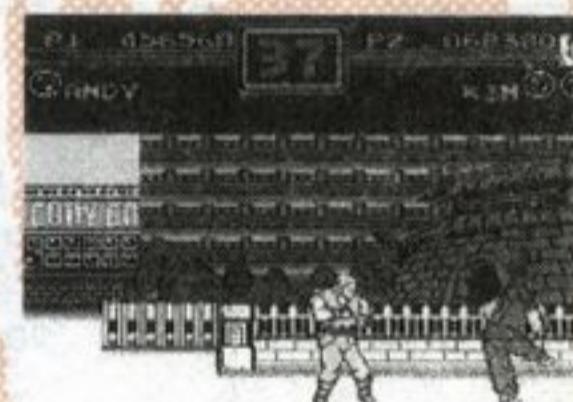
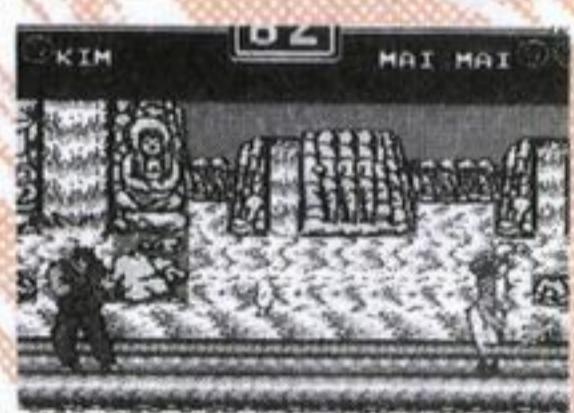
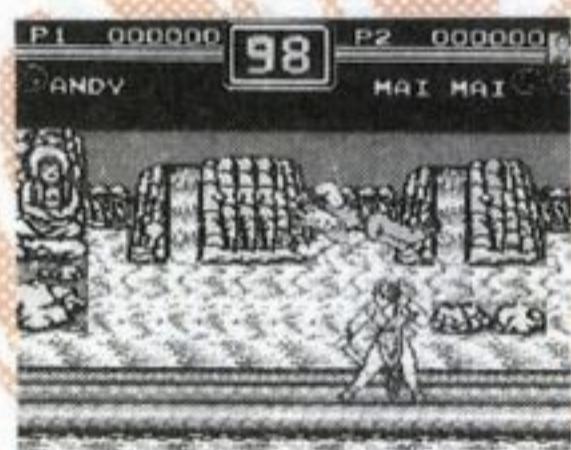
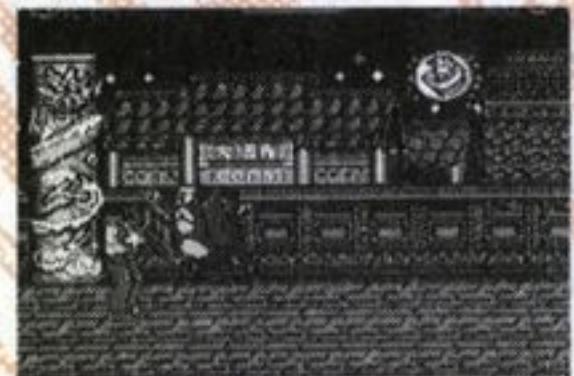
배찍기 공격을 맞아라!

비연참으로 배를…!

앤디와 앤듀 보가드의 경우

1. 앤디 VS 테리 보가드

형을 이기자. 꼭 이기자! 형이라고 봐줄순 없다. 받아라! 나의 연속 공격인 참영권을…

참영권!

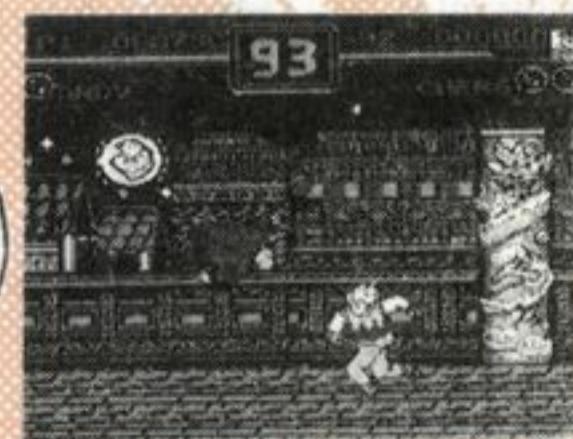
2. 앤디 VS 김갑환

앤디의 영원한 적수. 남대문 시장의 자존심과 이탈리아의 한판승부. 요히! 시작

골라 골라! 잡어 잡어!

3. 앤디 VS 시라 누이

유일한 여성 캐릭터이지만 앤디 역시 시라 누이를 여자라고 봐줄순 없다. 공파탄과 같은 공중 공격을 많이 펼치자.

나는야! 날으는 롱다리!

4. 앤디 VS 첸신장

몸집이 큰 첸신장에게는 작은 연속공격을 펼친 뒤에 던지기를 많이 사용하는 것이 유효하다.

던지기 기술은 액션게임의 혼이다.

시라누이와 카오리의 경우

1. 시라누이 VS 테리 보가드

테리의 파워웨이브를 용염무로 방어하거나 구석에 몰리지 않게 주의하며 절대로 방심을 하다가는 날아오는 클랙 슈트에 공격을 받게된다.

윽! 방심을 했다.

2. 시라누이 VS 앤디 보가드

앤디의 공파탄이나 승룡탄은 방어하는 것이 좋지만 받아 공격하거나 필살인봉으로 대항하려고 하지마라.

공파탄에 주의하자.

3. 시라누이 VS 김갑환

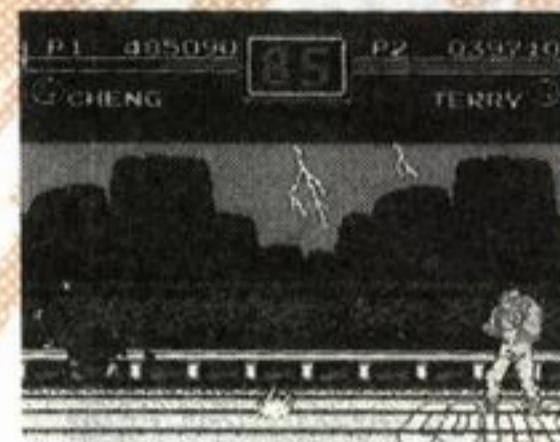
무리한 점프공격은 되도록 피하는 것이 좋으며 화첩선을 쓸 경우 비상각에 당할 수도 있기 때문이다.

비상각은 언제나 조심!

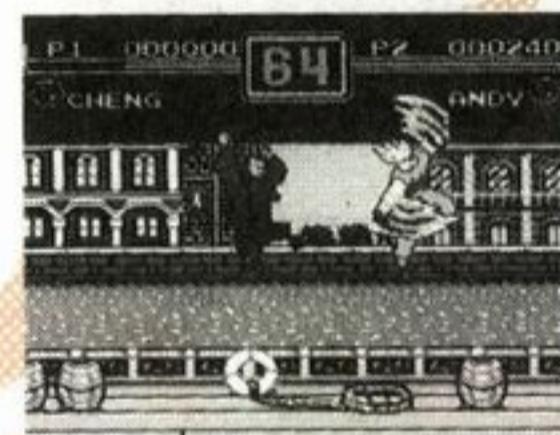
4. 시라누이 VS 첸신장

필살인봉을 사용하면 기뢰포에 당할 수도 있으므로 되도록 주의해서 사용하며 점프한 뒤 착지시에 파암격에도 당할 수 없으므로 주의! 또 주의.

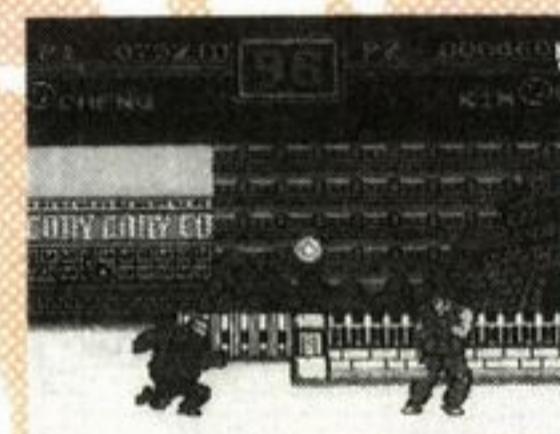
파암격의 파워는 이름 그대로 파격적이다.

첸신장과 텡신장의 경우

1. 첸신장 VS 테리 보가드

테리와의 거리가 멀 경우 파암격을 사용하지 말고 배찍기를 많이 사용하자.

파워 웨이브를 조심하자.

2. 첸신장 VS 앤디 보가드

기뢰포를 위주로 사용하며 점프를 할경우 앤디의 승룡탄에 주의하며 파암격과 배찍기를 연속으로 사용하자.

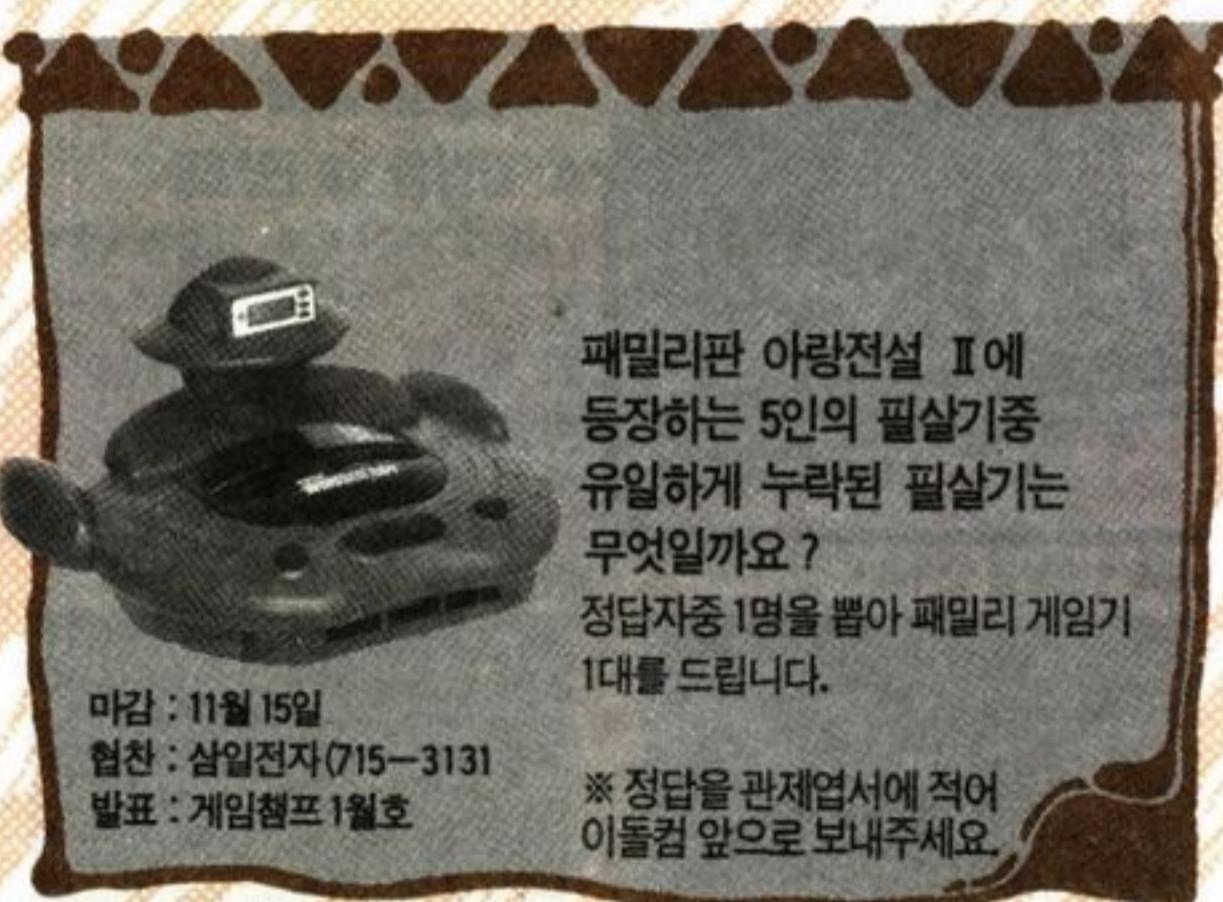
승룡탄은 언제나 조심

3. 첸신장 VS 김갑환

조금의 거리만 생기면 김갑환은 반월참을 사용하기 때문에 재빨리 점프로 피해야 하며 기뢰포를 많이 사용하자.

기뢰포의 연속공격

4. 첸신장 VS 시라누이

화첩선을 수시로 사용하는 시라누이는 파암격의 연속공격으로 쉽게 마무리질 수 있다. 단, 화첩선의 공격은 피해야 한다.

화첩선에 주의하자.

패밀리판 아랑전설 Ⅱ에 등장하는 5인의 필살기중 유일하게 누락된 필살기는 무엇일까요?

정답자중 1명을 뽑아 패밀리 게임기 1대를 드립니다.

마감 : 11월 15일
협찬 : 삼일전자(715—3131
발표 : 게임챔프 1월호

※ 정답을 관제엽서에 적어 이돌컴 앞으로 보내주세요.

순위	제목	제작사	장르
1	사무라이 쇼다운	SNK	대전 액션
2	마스	캡콤	슈팅
3	세이브 컵 축구	세이브	스포츠
4	용호의 권	SNK	대전 액션
5	아랑전설 2	SNK	대전 액션
6	월드 히어로 2	SNK	대전 액션
7	퍼니셔	캡콤	액션
8	아랑전설 스페셜	SNK	대전 액션
9	마크로스 2	반프레스토	슈팅
10	스화 2	캡콤	대전 액션

최근 오락실에서 선풍적인 인기를 한몸에 받고 있는 격투게임. 과연 이렇게 남성적인 게임을 여자가 공략한다는 것은 믿기 어려운 사실이다. 하지만 게임챔프에서는 여성 게이머를 채용.여성 특유의 부드러움과 섬세하고 날카로운 시각으로 분석된 아랑전설 스페셜을 최초로 공개한다. 과연 기대할만 하다 !

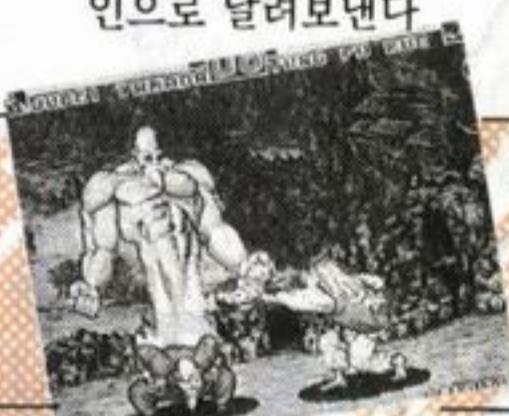
1 기본조작

기본조작

레버		버튼	
↑	점프	Ⓐ	약한 펀치
↗	오른쪽으로 점프	Ⓑ	약한 킥
↙	하단 방어	Ⓒ	강한 펀치
↖	왼쪽으로 점프	Ⓓ	강한 킥
←	뒤로 후퇴	Ⓐ+Ⓑ	공간이동(이동점프가 낮아졌다)
→	앞으로 전진	Ⓒ+Ⓓ	상대방을 다른 라인으로 날려보낸다
↘	앉아서 앞으로 가면서 공격자세		
↓	웅크리며 앉기		

아랑전설 스페셜(GAROUDEN SETSU SPECIAL) 캐릭터의 필살기에 앞서 기본조작부터…

본조작은?

1. 레버

(점프)
(뒤로 점프) ↖ ↑ ↗ (앞으로 점프)
(후퇴) ← → (전진)
(하단가드) ↙ ↓ ↘ (앉으면서 앞으로가기)
(앉기)

HOW TO PLAY
Press "A" button for quick punch.

2. 버튼

약한 손 Ⓐ	약한 발 Ⓑ	강한 손 Ⓒ	강한 발 Ⓓ
공간 이동하기		상대방을 다른 곳으로 이동시키기(내팽겨치기)	

2 캐릭터의 필살기

①테리 보가드(마샬아츠)

파워 웨이브 : ↓ ↘ → Ⓐ나Ⓒ(전보다 파워웨이브를 더빨리 쏠 수 있는 기능)
번 너클 : ↓ ↙ ← Ⓐ나Ⓒ(파워가 강함)
라이징 태클 : ↓ 기다림 ↑ Ⓐ나Ⓒ(켄의 승룡권과 같이 옆으로 비틀면서 올라감)
크랙 슛 : ↓ ↙ ← ↖ Ⓑ나Ⓓ(전과 동일함. 2단 기능)

②앤디 보가드(골법)

참영권(자네킨) : ↙ 기다림 → Ⓐ나Ⓒ(전과 동일함)
기공권(히쇼켄) : ↓ ↙ ← Ⓐ나Ⓒ(앤디의 가짜는 장풍색깔이 가짜 옷색깔과 동일)
공파탄(쿠하단) : ↙ 기다림 ↗ Ⓑ나Ⓓ(2단 기능)
승룡탄(쇼로단) : ↓ ↘ → Ⓐ나Ⓒ(전보다 더빨리 쏠 수 있다.)

③히가시 죠(무에타이)

타이거 킥 : ↓↘ →↗ Ⓑ나Ⓓ (놀랄만큼 좋아졌다)
슬래쉬 킥 : ↙ 기다림 ↗ Ⓑ나Ⓓ(별차이 없다. 약간 세졌다)

폭렬권 : Ⓐ버튼 연타 Ⓒ버튼도 가능
허리케인 어퍼 : ←↙↓↘ →Ⓐ나Ⓒ

④빅 베어(레스링)

자이언트 봄(렐리어트 드롭) : ↙기다림↗ Ⓐ나Ⓒ(이 공격이 상대를 제압할 만큼 좋은 공격이 된다)

슈퍼드롭킥 : Ⓓ버튼을 10초동안 눌렀다가 뗀다.(단, 그 동안에는 다른 동작을 취해도 된다)

⑤야마다 주베이(유도)

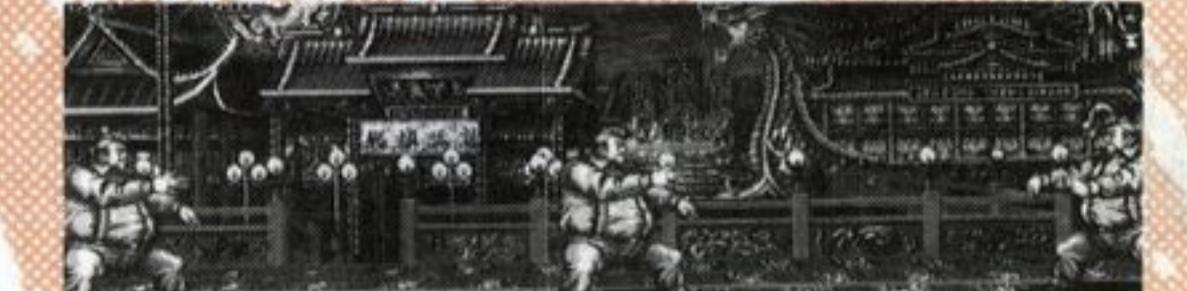
센베이 수리검 : ← →Ⓐ나Ⓒ
(말 그대로 할아버지가 먹을 것을 던진다)

큰 모래 떨어뜨리기 : ↓ 저축 후 ↑ Ⓐ나Ⓒ(일종의 업어치기 기술)
2단 대쉬 : ← → Ⓑ나Ⓓ
쌀섬던지기 : ↘Ⓒ

곰 죽이기 : ↗ Ⓒ(이 기술이 상대방을 제압할 만한 아주 좋은 기술, 그러나 조작이 좀 어려우므로 신중히 해야 한다)

⑥마이 시라누이(인술)

용염무(유엔프) : ↓↙← Ⓐ나Ⓒ
화첩선(가쯔오켄) : ↓↘→ Ⓐ나Ⓒ
필살인봉 : ←↙↓↘→ Ⓑ나Ⓓ
하늘 다람쥐 춤 : ↓ 기다림 ↑ Ⓐ나Ⓒ(예전에는 A로 버튼을 사용할 수 없었으나 지금은 모두 조작할 수 있다. 그리고 마이 시라누이 '스테이지(Easy)'에서만 사용하는 것이 『SF Ⅱ』의 발로그처럼 매달릴수 있다. 너무 사용하면 상대방의 필살기가 가만 있지 않으므로 이점 주의하자)
뛰어서 잡기 : 점프해서 →Ⓒ(이상하다? 예전엔 이 기능이 없었는데… 여자라고 얕보면 큰코 다친다. '작은 고추가 맵다'는 말)여자에게는 이 기술이 한가지 더 있다. 합해서 5가지. 초필살기만 빼고… 새로운기술이 나왔다. 상대방이 점프할 때 이 기술을 구사하자!

⑦청신장(태극권)

기뢰포 : ↓↘→Ⓐ나Ⓒ
똥배나오기 : ↓기다림↑Ⓐ나Ⓒ

파암격 : ← → Ⓑ나Ⓓ(『SF Ⅱ』의 브랑카와 비슷하군!)

⑧김갑환(태권도)

비연참 : ↓↙ ←Ⓑ나Ⓓ
반월참 : ↓ 기다림 ↑ Ⓑ나Ⓓ(테리의 라이징태클과 동일. 반달하면서도 옆으로 삐져나옴)
비상각 : 점프중 Ⓑ나Ⓓ(점프에서 도달하는 거리가 빨라졌다)

*이제는 보스하고 『아랑전설 Ⅱ』의 사천왕까지도 선택할 수 있다. 그러나,「아랑전설 Ⅱ」를 보면『1탄』에서 나온 덕킹과 텅푸루 할아버지 말고는 볼프강에 의해서 참혹하게 죽었다고 한다. 한편, 기스 하워드는 죽은 줄만 알았는데 살아나다니…

자, 이제는 1탄의 사람들인 덕킹과 텅푸루하고 기스 하워드와『2탄』의 사천왕인 빌리칸(전작 1탄에도 나온 인물)과 액셀 호크. 로랜드 블루드, 그리고 보스인 볼프강 크라우저까지 한번 선택해서 자신의 기량을 다듬어 보세요!

⑨덕킹(마샬아츠와 댄서)

헤드 스핀 어택 :
←저축→ⒶⒸ
브레이크 스톱 : ↓↘ →↗ Ⓑ나Ⓓ
비트러쉬 : →←→Ⓒ
댄싱 다이브 : ↓↙ ←Ⓑ나Ⓓ

⑩텅푸루(팔극권)

전비포 : ↙ ↓←Ⓐ나Ⓒ(테리의 번너클과 비슷, 그러나 파워가 약하다)
격방 : Ⓒ버튼 연타(일종의 대공병기)
열천각 : ↙모아서 ↗Ⓑ나Ⓓ
충파 : ↙ 모아서→ Ⓐ나Ⓒ(나가지 않아도 제자리에 있게 되므로 위력이 세다)

⑪기스 하워드(고무술)

열풍권 : ↓↘ →Ⓐ나Ⓒ(테리보다 장풍이 더 세다)
질풍권 : 점프중 ↓ ↙ ← Ⓐ나Ⓒ(『월드 히로즈 2』에서 라스푸친과 비슷)
급소 찌르고 던지기 :
←↙↓↘→↗Ⓑ나Ⓓ

⑫빌리 케인(봉술)

중단 삼절곤 찌르기 :
← 모아서 →Ⓐ나Ⓒ
작락 : ↙ 모아서↗ Ⓐ나Ⓒ
선풍곤 : Ⓐ나Ⓒ를 연타
강습 비상곤 : ↙ ↓ ↘ → Ⓑ나Ⓓ(이것이 빌리칸의 제일 멋있는 재주이다)

⑬액셀 호크

토레이드 어퍼 : ↓ ↘ → Ⓐ나Ⓒ
스매쉬 봄버 : ↙ 모아서 → Ⓐ나Ⓒ

⑭로렌스 블루드

브래드 서벨 : ←↙ ↓↘ → Ⓐ나Ⓒ
브래디 스핀 : ← 모아서 → Ⓑ나Ⓓ(베가의 『싸이코 후레쉬』와 똑같다)

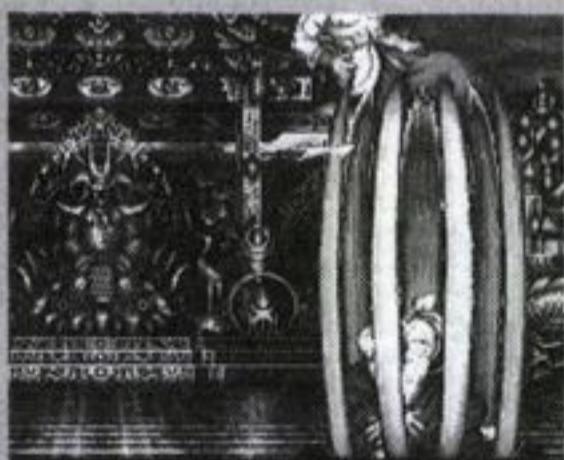
⑮ 볼프강 크라우져(종합격투술)

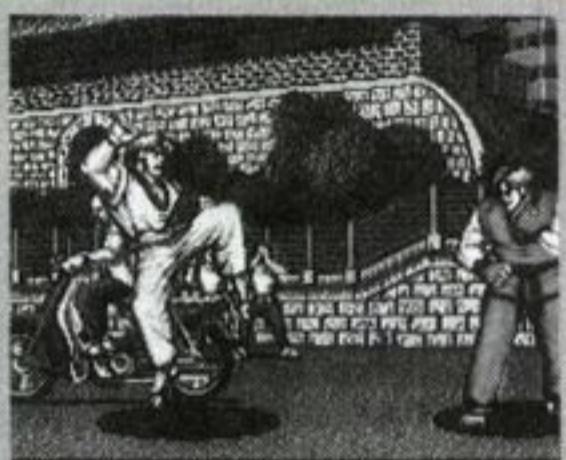
상단 브리츠볼 :
↓↙← Ⓐ나Ⓒ

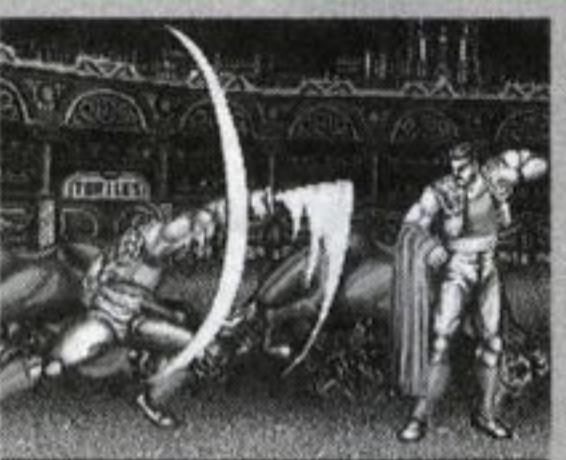
하단 브리츠볼 :
↓↙← Ⓑ나Ⓓ

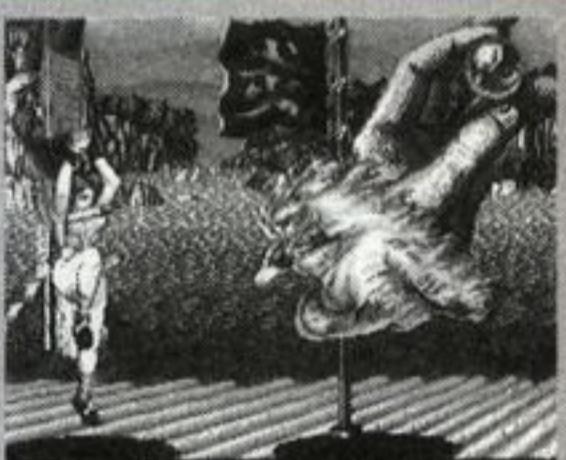
헤드 토마호크 :
↓↘→ Ⓑ나Ⓓ

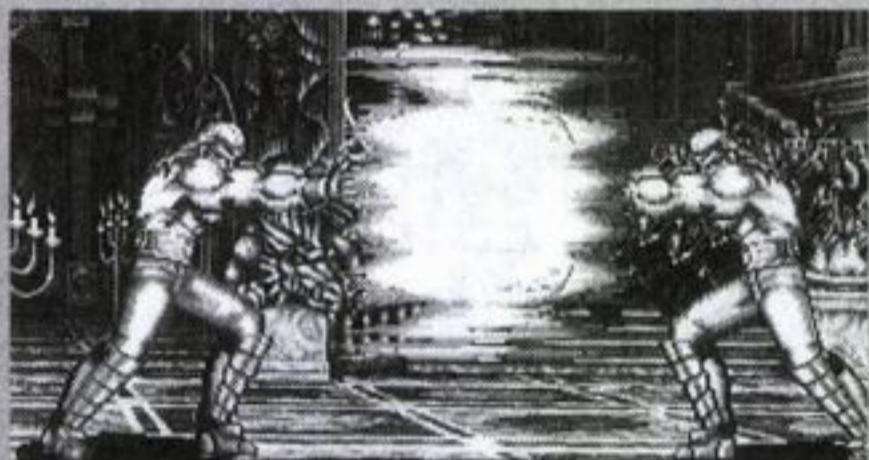
급소 찌르고 던지기 :
←↙↓↘→Ⓐ나Ⓒ

3 초필살기

1. 기스 하워드

↙→↘↓↙←↙↓↘→ Ⓑ·Ⓒ

2 김갑환

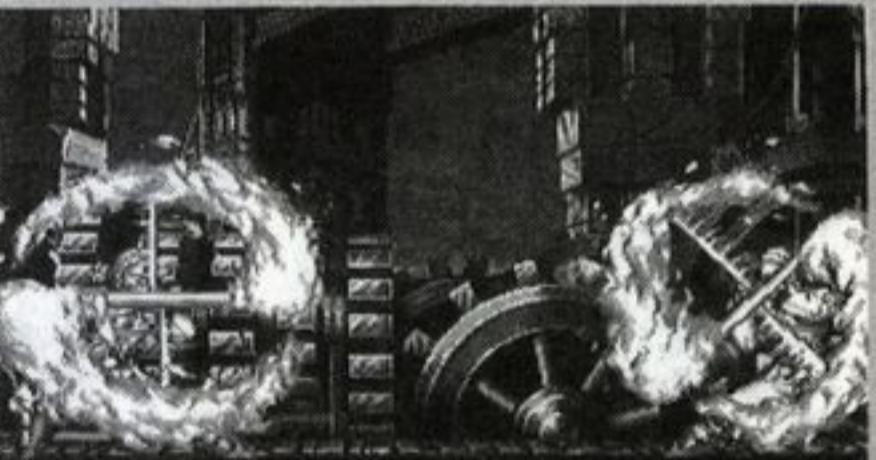
→↘↓↙ ←↙↓↘ →+ Ⓑ·Ⓓ

3. 로렌스 블루드

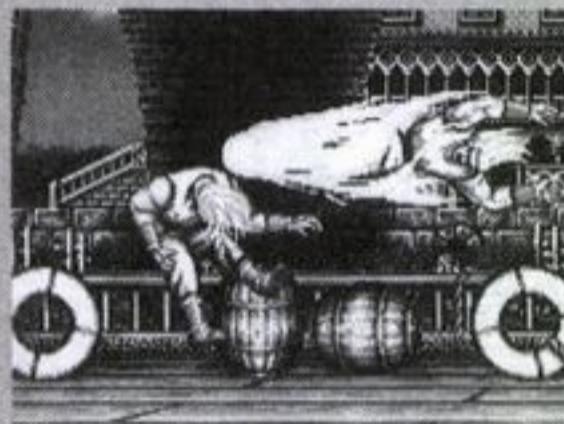
←↙↓↘→←↙↓↘ → ←↙↓↘ →+ Ⓑ·Ⓓ

4. 마이 시라누이

→←↙↓↘ →+ Ⓑ·Ⓒ

5. 볼프강 클라우저

←(모은 후) ↙↓↘ →↗+ Ⓐ·Ⓒ

6. 빅 베어

→↘↓↙←→+ Ⓑ·Ⓒ

7. 빌리 칸

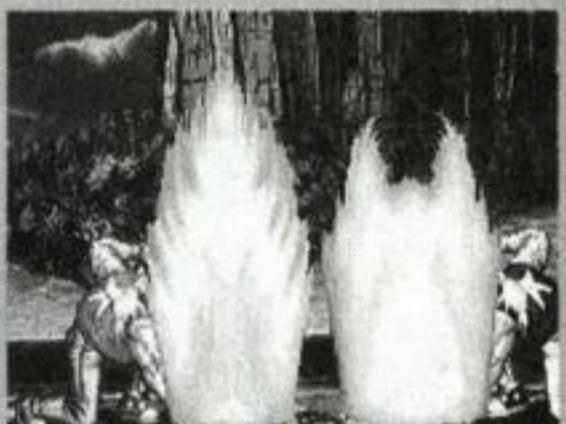
←↙↓↘ →↘↓↙ ←↖+ Ⓐ·Ⓒ

8. 앤디 보가드

↓(모은 후)↘→ ↗+ Ⓑ·Ⓓ

9. 주베이

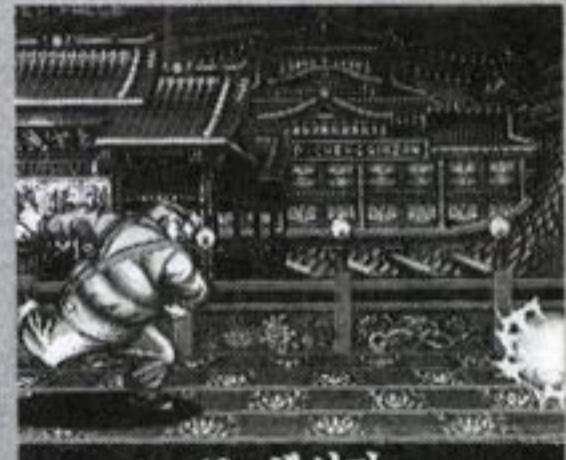
↙(모은 후)↓↘ → ↗↑ + Ⓑ·Ⓒ

10. 죠 히가시

→← ↙↓↘ →+ Ⓑ·Ⓒ

11. 테리 보가드

→↘↓↙ ←↙↓↘ →+ Ⓑ·Ⓒ

12 액셀 호크

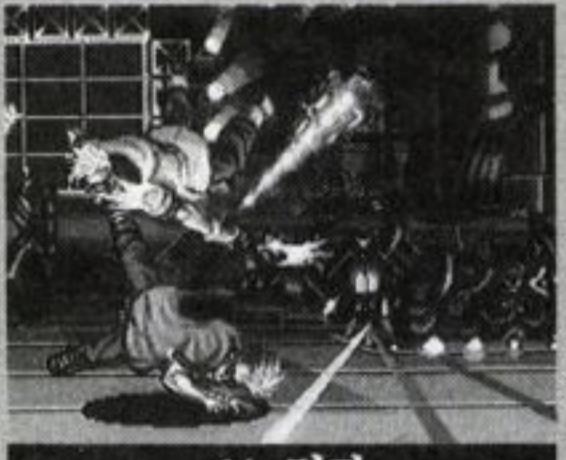
←→↘↓↙ + Ⓑ·Ⓒ

13. 첸신잔

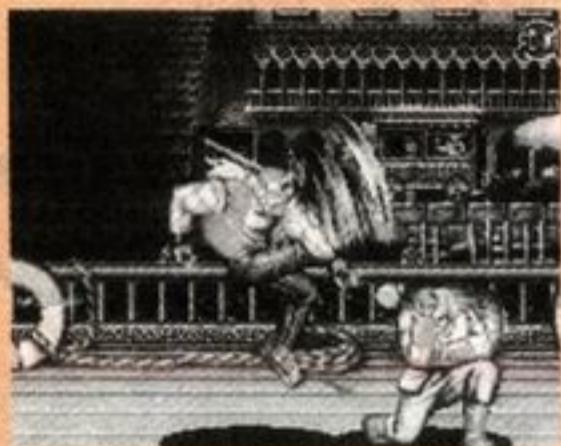
: ↙(모아서) ↓↘→+ Ⓑ·Ⓒ

14. 덕킹

(근거리)↖←↙↓↘ →+ Ⓑ·Ⓒ

15. 텅푸르

→↘↓↙ ↖↑↗ +Ⓑ·Ⓒ

3. 필승 공격비법

＊사람과 대전할때

테리보가드 : 강한 발차기 → 파워웨이브 → 크랙 슛(번너클)

앤디보가드 : 공파탄 → 참영권 → 승룡탄

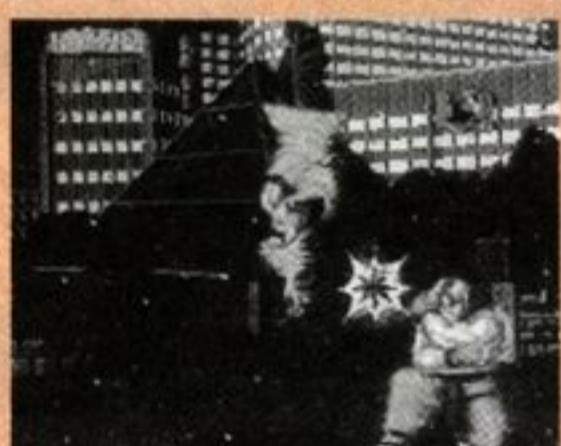
히가시 죠 : 타이거킥 → 약킥공격

빅 베어 : 헬리어트드롭 → 약펀치 공격

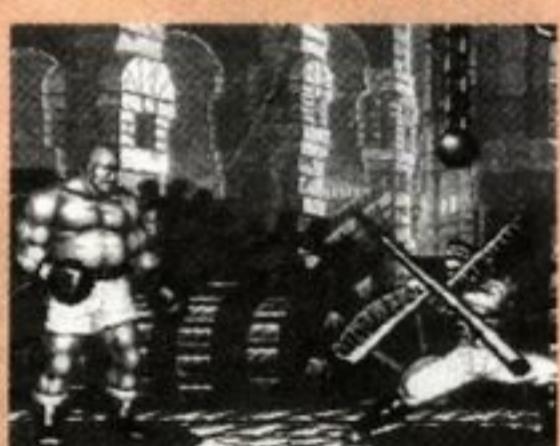
야마다 주베이 : 센베이 → 슬라이딩

부지화무 : 날아서 긴 발차기 → 아래로 차기

첸싱잔 : 파암격 → 약킥 → 기뢰포

김갑환 : 라인이동킥 → 비연참 → 약킥 → 반월참

덕킹 : 약킥 → 브레이크스톱 → 헤드스핀어택

텅푸루 : 약킥 → 충파 → 전비보

기스하워드 : 강킥 → 다리치기 → 열풍권

빌리칸 : 약킥 → 선풍곤 → 중단 삼절곤 찌르기

액셀호크 : 토레이드어퍼 → 스매쉬 봄버 → Ⓐ연타

로렌스 : 브레드 스핀 → 약킥 → 브레드 컷트 → 브레드 서벨

볼프강 : 데드 토마호크 → 브리츠볼(상단과 하단 아무거나)약점(이렇게 하면 절때 못피하지롱!)

약점리스트

1. 기스 하워드

날아가면서 잡는 기술은 상대방이 공격을 해야만 가능. 공중에서 장풍을 쏠 때 빈틈이 생긴다.

2 김갑환

비상각을 쓸때나 막았을 때 약간의 빈틈이 생긴다. 반월참을 하다가 상대방이 막으면 빈틈이 생겨서 공격당할 우려가 많다.

3. 덕킹
브레이크 스톰을 많이 하면 빈틈이 생긴다.

4. 로렌스
슬라이딩을 해서 상대방이 막으면 상대방의 공격을 당할수 있다. 블래디 컷터공격을 할때 앤디의 승룡탄이나 테리의 라이징 태클에 당한다.

5. 마이 시라누이
하늘 다람쥐춤을 하면 히가시 죠의 보통 필살기(발공격)에 당하기 쉽다.

6. 볼프강
브리츠볼 공격을 할 때 상대방이 점프하면 공격당할 수도 있다.

7. 빅베어
자이언트 봄으로 공격할 때 상대방은 필살기를 구사할 수 있다. 빅 베어는 특히 몸집이 커서 상대방 장풍을 조심해야 한다.

8. 액셀호크
스매쉬 봄버를 하다가 상대방이 막으면 여러가지 필살기를 당한다.

9. 빌리칸
3단 중절 공격할 때 상대방의 점프를 주의! 강습 비상곤 공격을 할 때 상대방의 공격에 주의!

10. 앤디 보가드
2단 공파탄을 사용하면 상대방이 업어치기를 한다.

아케이드 천국 — 상수 오락실

"어머니의 마음으로 오락실을 운영해요"

지난 6년 동안을 하루같이 열어온 오락실 이제는 몸의 일부분처럼 구석 속속들이 알고 있으며, 부드러운 모성애로 찾아오는 학생들을 반긴다.

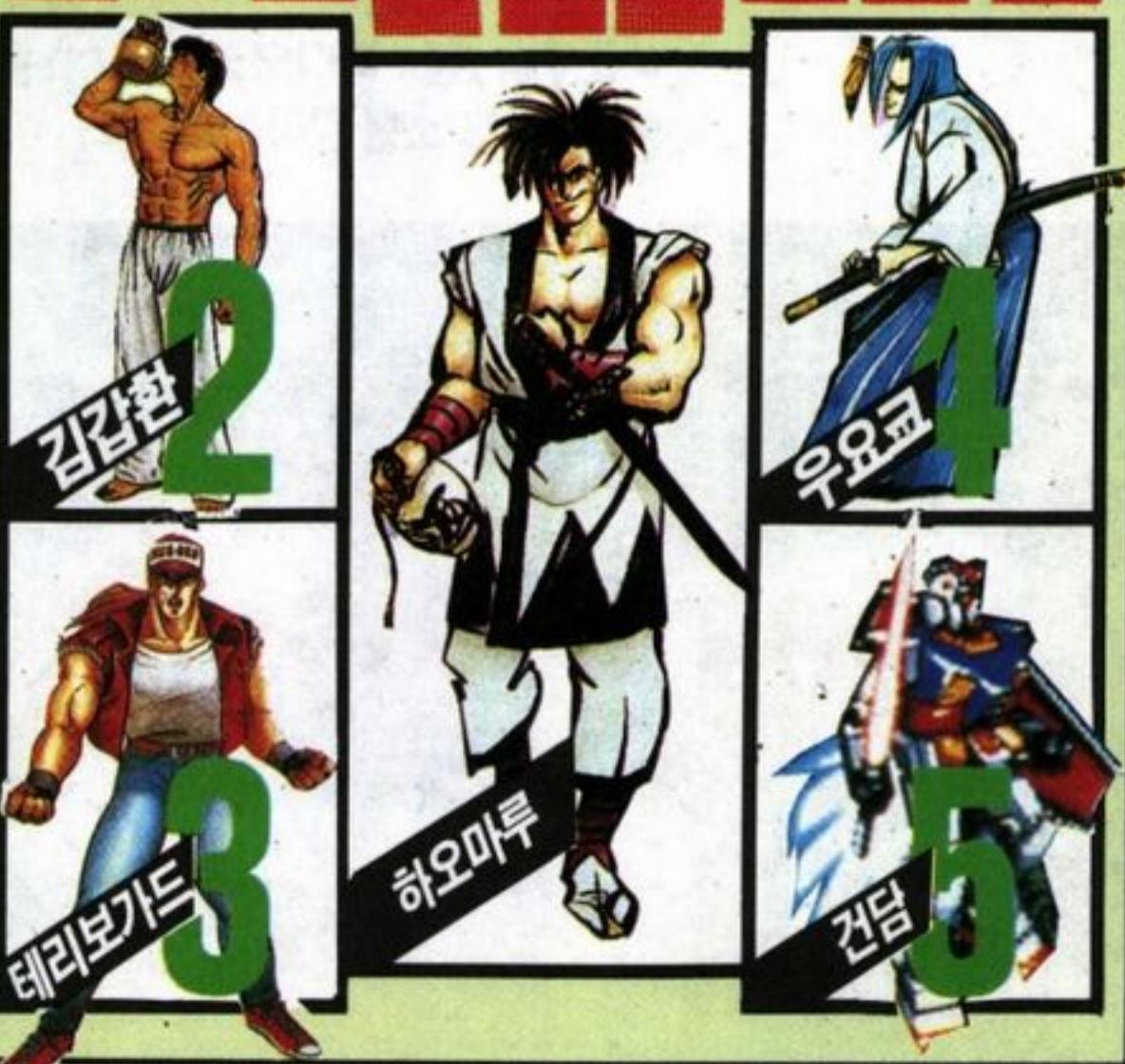
냉난방 : 완비
동전교환 : 없음
가격 : 100원
규모 : 28평, 48대
신종 : 엄청 많음

6년전 오락실을 경영하기를 결심한 후 많은 생각을 해보았습니다. 과연 어린이들에게 유해하다는 오락실을 해야할 것인가… 하지만 여러가지 오락실에 관한 장점을 알고는 선택하길 잘 했다는 생각마저 듭니다.

일반 어머니의 경우 오락실에 대한 잘못된 견해를 갖고 있습니다. 가령 오락실은 청소년 우범 지역, 지저분한곳, 성격을 버리는곳, 공부 못하는 사람이 가는곳 등 여러가지 생각을 하지만 저는 현재까지 오락실을 운영해 가며 이러한 선입견을 하나씩 버리게 되었습니다. 만일 오락실에 대해 편견을 갖고 있는 학부모님이 있으시다면, 게임이 지금은 아이들의 놀이문화로 정착된 시점에서 긍정적인 면을 수용해야 할것입니다.

넓고 깨끗하고 잘 정렬된 오락실에서 학생들은 자신들의 쌓인 스트레스를 풀며 작은 성취욕을 거두기도 하죠. 이런 귀여운 모습을 보고 있으면 두 자녀의 어머니로써 또 오락실을 찾는 어머니로써 보람을 느끼며 어깨가 무거워집니다.

• 홍대 극동방송
• 상수오락실 (지하1층)

이달의 베스트 캐릭터

'93 챔프컵 전한국 챔피언쉽

'93 CHAMP-CUP ALL KOREA CHAMPIONSHIP

◆ **대회사용 소프트웨어** : **월드히어로즈, 용호의 권, 스화2 터보**
※ 독자의 요청에 의해 '스화2 터보'도 공식 소프트웨어로 결정

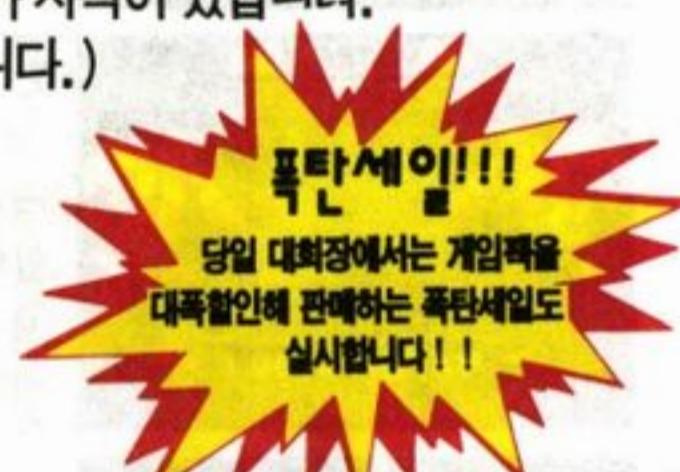
◆ **대회일시 및 장소** : **1993년 11월 28일 오전 11 : 00 (롯데월드 어드벤처)**

◆ **대회방법**

1. 대형모니터를 사용하여 박진감 넘치는 대전을 펼칩니다.
2. 대회장은 2개 부문으로나뉘어져 월드 히어로즈, 용호의 권, 스화2터보 대전이 동시에 벌어집니다.
3. 대전은 각각 소프트별로 4개 블럭으로 나뉘어 진행됩니다.
4. 패자부활전을 두어 1차시기에 패한 참가자도 재도전의 기회가 주어집니다.
5. 우승자는 각 대전별로 1명씩 뽑히게 됩니다.

◆ **참가방법**

1. 전국 어디에서나 응모기간(10월 5일~11월 15일)중 슈퍼컴보이용 게임소프트인 월드 히어로즈, 소드월드, 스화2 터보, 에스트폴리스, 전국전승 구입하거나 교환할 경우 응모엽서를 드립니다.
2. 11월 5일~15일 사이에 게임챔프 정기구독을 신청한 사람도 참가 자격이 있습니다. (기간내 정기구독자는 별도로 응모엽서를 보내시지 않아도 됩니다.)
3. 응모엽서를 잘 기입하여 우체통에 그대로 넣으시면 됩니다.
4. 응모엽서중 추첨을 통하여 참가자 500명(정기구독자 포함)을 선발하여 11월 24일까지 개별적으로 초청장을 보내드립니다.
5. 초청장이 없는 분은 당일 대회에 참가하실 수 없습니다.

폭탄세일!!!
당일 대회장에서는 게임팩을 대폭할인해 판매하는 폭탄세일도 실시합니다!!

◆ **상품**

- **우승 2명 : 트로피 및 부상 (일본동경모험여행 3박 4일 초대)**
  ※ 12월 24일 동경 디즈니랜드 크리스 마스 축제 참가
- **준우승 2명 : 라디오 카세트 CD 플레이어**
- **감투상 : 미니 스테레오 카세트**
- **3위 2명 : 소형 칼라 TV모니터**
- **행운권 추첨상품 : 미니컴보이 5대**

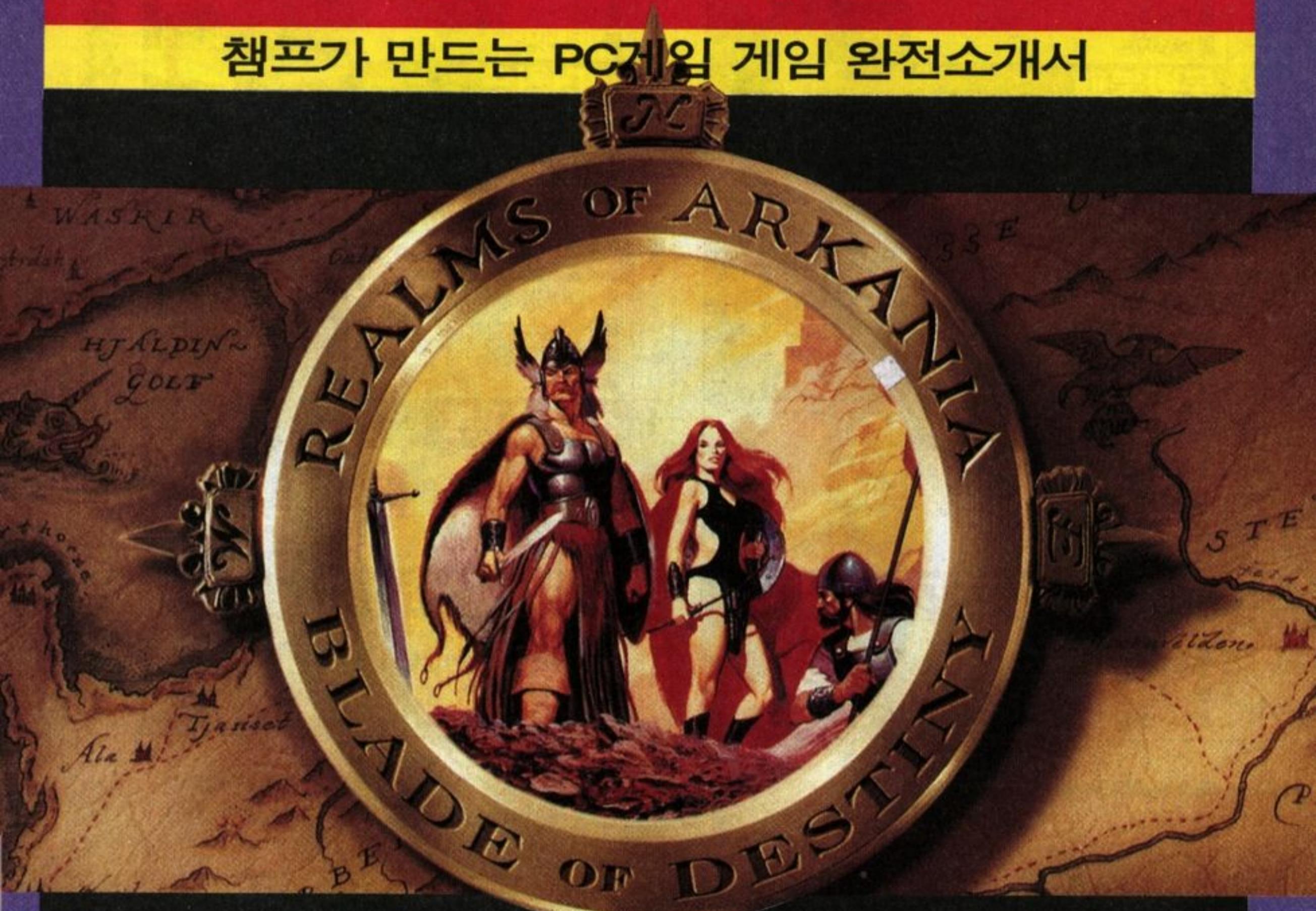
◆ **참가자 특전**

1. 지방 참가자일 경우에는 교통비 전액 지급
2. 참가자 전원 점심 제공 및 게임챔프 1주년 기념품 증정
3. 행운권 추첨을 통하여 '미니컴보이' 증정

■ 주최 : 게임챔프
■ 협찬 : (주)하이콤
■ 후원 : (주)SNK / ADK
■ 문의처 : 749-9218(하이콤)

책속의 책 Ⅱ

챔프 PC게임

챔프가 만드는 PC게임 게임 완전소개서

IBM-PC 히트 게임차트

애독자 인기순위

1. 페르시아 왕자2
- ■액션
- ■브로드번드
- ■2HD 6장
- ■29,000원

2. 동방불패
- ■액션 롤플레잉
- ■소프트월드
- ■2HD 9장
- ■33,000원

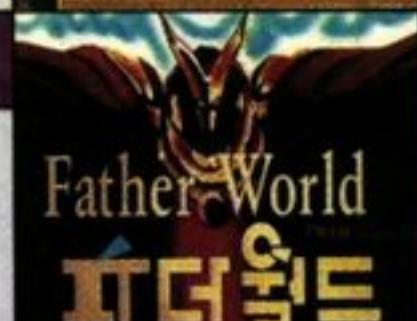
3. 삼국지3
- ■시뮬레이션
- ■코에이
- ■2HD 3장
- ■가격 미정

4. 홍길동전
- ■롤플레잉
- ■에이플러스
- ■2HD 3장
- ■30,000원

5. 스트라이크 코맨더
- ■시뮬레이션
- ■루카스아트/SKC
- ■2HD 6장
- ■35,000원

애독자 구매희망 순위

1. 이스2 스페셜
- ■액션 롤플레잉
- ■팔콤/만트라
- ■12월 발매 예정
- ■가격 미정

2. 파더월드
- ■액션 어드벤처
- ■트윔시스템
- ■근일 발매
- ■35,000원

3. 프린세스 메이커2
- ■육성 시뮬레이션
- ■가이낙스
- ■12월 발매예정
- ■가격 미정

4. 신디케이트
- ■시뮬레이션
- ■일렉트로닉 아트
- ■2HD 5장
- ■35,000원

5. 매니악 맨션2
- ■어드벤처
- ■루카스아트/소프트네트
- ■2HD 5장
- ■35,000원

PC게임하우스/명문소프트

"세운상가의 IBM-PC게임 대명사"

매장의 특징은

'89년도 정품화 시장의 출범(?)과 동시에 이 매장을 운영하게 되었습니다. 현재에는 세운상가 게임의 정품화에 최첨단을 달리고 있습니다. 매장은 작지만 어떤 매장보다도 다양하고 신속한 게임을 공급할 수 있어 자부심을 갖고 있습니다.

주요 고객층은?

저희 매장을 많이 찾는 사람들은 거의 단골 손님이 주류를 이루고 있습니다. 그중에는 컴퓨터 매장, 회사원, 대학생, 청소년, 국민학생 등으로 나누어져 있습니다. 하지만 영어, 중국어 등을 사용한 게임이 많이 나오고 있는데 정작 게임을 하는 사람은 대부분 한국 사람입니다. 그중에는 영어나 중국어를 아는 사람도 그리 많지 않습니다.

매장에서 판매하고 있는 게임 중에 가장 잘 판매되고 있는 게임이 외국의 유명 게임을 한글화 작업을 한 것이고 그 다음이 시뮬레이션 또는 국산 게임입니다.

일반 외국 게임의 한글화 작업이 중요한 비중을 차지한다는 증거겠지요.

하지만 그보다 더 중요한 것은 국산 게임을 재미있게 만들어 많이 보급하는 편이 판매자 입장에서나 구매자 입장에서도 더욱 좋을것 같군요.

PC게임 유저의 다양화를 위해 선행되어야 할 점은?

게임 제작사들은 대부분 작품의 질을 높이기 위해 대용량 추세로 나가고 있는 실정입니다. 그에따라 가격이 더욱 비싸지고 있는 것이 현실입니다. 가격을 대충 살펴 보면 가격을 조금 다운시키면 더욱 많은 사람들이 게임을 쉽게 즐길 수 있을것 같습니다.

문의처 : 267-2269

IBM-PC 뉴소프트 안내

사조영웅전

장르	어드벤처
제작사	소프트월드
용량	2HD 10장
가격	27,500원 예정
비고	VGA
발매일	11월초 예정
문의처	지관(유)

김용의 무협소설을 게임화한 이 게임은 곽청이라는 젊은이와 황용 낭자가 펼치는 무림세계의 활약상을 그린 작품이다. 시작부분에서는 게임의 과거배경을 화면과 우리말 음성 그리고 자막을 통해 설명해 준다. 특히 장가구에서의 우연한 만남, 경성에서 알게된 숨겨진 비밀 이야기, 도화섬의 화려한 풍경등은 소설을 읽는듯한 환상 속으로 빠져들게 할 것이다.

스타워즈-X윙

장르	액션 시뮬레이션
제작사	루카스아트
용량	2HD 1장, 2D 1장
가격	17,000원
비고	VGA/MCGA 256칼라
발매일	11월 중순
문의처	동서게임채널

죽음의 별을 파괴하는 과정에서 연합동맹국은 큰 희생을 치루기는 했지만 엄청난 승리를 거두었다. 그러나 야빈에 있는 기지가 적들에 의해 발견된 이상 머지않아 적들의 보복이 시작될 것이다. 자! 이제 새로운 기지를 찾는 탐험을 시작할 때이다! 그리고 폐허가 된 야반 기지를 안전하게 지키도록 하자!!

토시

장르	액션
제작사	막고야
용량	2HD 3장
가격	20,000원
비고	VGA
발매일	판매중
문의처	SKC

만화 보물섬에 연재되던 인기만화 "원시소년 토시"가 한국 만화 사상 최초로 PC게임화되었다. 용감한 원시소년인 토시는 위험에 빠진 친구들을 구하기 위해 모험을 떠나는데… 특히 256 칼라의 그래픽, 다양한 사운드 카드의 지원, 다중스크롤 및 가속스크롤 등 다채로운 시스템과 다관절 보스가 인상적이다.

아파차차

장르	액션
제작사	미리내 소프트웨어
용량	2HD 6장
가격	가격 미정
비고	IBM AT이상 호환 기종
발매일	11월 중순 예정
문의처	미리내 소프트웨어

대자연을 배경으로 펼쳐지는 횡스크롤 액션게임으로 스테이지는 총 6스테이지이다. 캐릭터들도 우스꽝스럽고 배경 음악과 효과음 역시 경쾌해서 어깨가 절로 들썩거리는 즐거운 게임이다. 여러분! 우리의 귀염둥이 아파차차와 함께 한바탕 놀아보지 않으렵니까?

마도자

장르	액션
제작사	소프트스타
용량	2HD 5장
가격	25,000원
비고	한글판
발매일	11월 하순
문의처	소프트네트

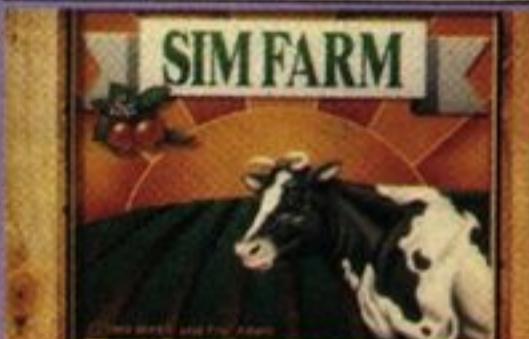
동한시대 화황제 때 대장군 두헌은 모함에 빠져 처형을 당하게 되고 죽기전 유언을 통해 귀신이 되어 복수를 하겠노라고 다짐을 한다. 그후 40년이 흐른 어느날 마룡으로 환생한 두헌은 괴물들과 함께 한나라를 말살하려는 계획을 세우고, 이에 다급해진 황제는 도가의 일인자인 용호천사 장도릉에게 두헌 일당의 소탕을 명한다.

앰부쉬 -한글판-

장르	전략 시뮬레이션
제작사	마인드크래프트
용량	2HD 3장
가격	35,200원
비고	286/VGA 이상
발매일	11월 20일 예정
문의처	금성소프트웨이브

앰부쉬는 완벽한 한글화를 구현한 전략 시뮬레이션 게임으로 광범위한 지역에 자신의 자금을 사용하여 병력을 사들인 후 매복하기 좋은 곳에 배치하고 시계를 동작시켜 주어진 시간 안에 적을 무찌르는 것이다. 모든 메시지를 한글화하여 초보자라도 쉽게 내용을 파악할 수 있는 게임으로 마치 보드게임과 유사하다.

심팜

장르	육성 시뮬레이션
제작사	맥시스
용량	2HD 2장
가격	25,000원
비고	EGA/VGA
발매일	93년 11월 5일
문의처	SKC

당신은 훌륭한 농장을 가지고 있다. 씨를 뿌리고 최신 화학 비료와 살충제를 사용해서 농작물을 수확하고 그리고 그것들을 시장에 내다 팔아야 한다. 노력의 댓가를 버는 것이다. 수확의 계절, 가을에 딱 어울리는 게임이라고나 할까?

료제지이 유곡전기

장르	롤플레잉
제작사	킹포메이션
용량	2HD 4장
가격	29,000원
비고	VGA
발매일	93년 11월 9일
문의처	SKC

10개의 독창적인 「진언 조합」을 사용해서 50여개의 주문을 조합하는 롤플레잉 게임이다. 사악한 힘이 우글거리던 시절, 선민들은 전쟁을 피해 고반산으로 찾아들었다. 선민중에 법술이 강한 법사가 있어 오형석에다 그의 힘을 가해 금, 목, 수, 화, 토 등 자연의 힘을 지닌 요괴들을 진압하는데……

집중공략

大航海時代 II

대항해 시대 2

IBM PC						
	국내 발매일	93/11/예정	장르	롤플레잉	화면외국어 수준	일본어 중
	제작사	코에이	용량	2HD 12장	대상 연령	중학생 이상
	국내 발매가	미정	기타		게임 난이도	AⒷC DEF

잠잠하던 게임 시장에 다시 대항해 바람이 불고있다. 수년간의 공백을 깨고 '대항해 시대 2'가 드디어 나왔다. 전략 시뮬레이션의 대명사 코에이(Koei)는 이번 게임을 완전히 롤플레잉식으로 제작했으며 대항해 시대2만의 독특한 맛을 느끼도록 만들었다.

줄거리

저마다 바다의 환상으로 가득찬 15세기, 술집마다 선원들로 가득차고 어린 소년들은 저마다의 가슴에 바다에 대한 원대한 포부를 가지고 바다를 동경하고 있었다. 죠안, 베자스, 베드로, 카드리나, 로페즈, 오토 등도 자기만의 기술과 특기로 바다의 진출을 꿈꾸고 있었다. 어느날 그들은 운명에 따라 각 사람마다 특별한 임무를 띄고 바다로 나가게 된다. 그들 앞에는 이제 수많은 모험이 기다리게 되었다. 이른바 대항해 시대라는 거대한 표제 앞에서…

게임에 필요한 것들

기종 : 286이상 IBM PC(Dos V 필요)
사운드 : 애드립, 사블　비디오 : VGA 이상

統率力(통솔력) 爵位(작위)/(없음)
航海術(항해술) 항해레벨 : 1
知識(지식) 경험 : 0
直感(직감) 전투레벨 : 1
勇氣(용기) 경험 : 0
劍技(검기) 技能(기능)
魅力(매력) 측량 지도제작
포술 회계

게임에 들어가서

항해 일람표

기존의 코에이식 시뮬레이션의 메뉴가 아닌 기능키를 이용한 것이므로 아래의 요약키에 따른 메뉴를 숙지해야 한다.

F1 : 情報(정보) : 자기 자신과 부하에 대한 통괄적인 메뉴이다.

1. 自艦隊情報(자함대정보) : 자신이 이끌고 있는 함대를 보여준다

2. 人物情報(인물정보) : 자기와 계약을 맺은 인물들의 프로필을 보여줌.

所持金(소지금) 貢獻度(공헌도)
金貨(금화) : XXX 포르투갈 : XXX
金塊(금괴) : XXX 에스파니아 : XXX
名聲(명성) : XXX 오스만제국 : XXX
交易(교역) : XXX 영국 : XXX
海賊(해적) : XXX 이탈리아 : XXX
危險(위험) : XXX 네덜란드 : XXX

4. 積荷情報(적하정보) : 함에 적하되어 있는 물건의 정보를 알려준다.
5. 積荷一覧(적하일람) : 적하된 물건을 일람하여 보여준다.
6. 發見物情報(발견물정보) : 플레이어가 항해 도중 발견한 것들, 예를들면 동물, 원주민에 관한 정보를 보여준다.
7. 航海圖(항해도) : 자신이 항해한 곳까지 자동 표시된다.
8. 航海日誌(항해일지) : 입항 출항, 물건의 사고 팖을 기록하는 것으로써 자신의 거울이다.
9. 港地圖(항지도) : 함착한 마을의 지도이다.

선장변경

1. 船長變更(선장변경) : 각 함에 있는 선장을 변경한다. 능력치가 높은 사람에게 일임하자.
2. 人事變更(인사변경)
3. 乘務員編成(승무원편성) : 함에 따른 승무원의 비율을 재조정 하는 메뉴이다.
4. 乘務員割合(승무원분할)
5. 艦船處分(함선처분) : 자신의 배를 없앰.
6. 積荷編成(적하편성) : 배의 화물을 나누어 적재한다.

F3 : 指 (지령)

1. 監視(감시) : 망원경이 있으면 화면 내를 볼 수 있다.
2. 交易(교역) : 인근 함대와의 교류.

3. 戰鬪(전투) : 인근 함대와의 전투, 수를 보고 판단하자. 지령에 대한 메뉴
4. 隊變更(대열변경) : 배의 서열을 바꾸어 준다.
5. 食割當(식량할당) : 물과 식량의 분배량을 조정한다.
6. 給與設定(급여설정) : 항해사의 급여를 설정한다.

1. 港移動(항이동) : 이미 가본 일이 있는 항구로 이동한다.
2. 出港(출항) : 육지, 항구가 아닌 곳에 함착했을 때 쓴다.
3. 寄港(기항) : 항구에 기항. 항해술 메뉴.
4. 上(상륙) : 대륙, 섬, 항구에 상륙할 때 쓴다.
5. 아이템 : 아이템의 착용, 사용
6. 技能(기능)

마을메뉴 일람.

1. (알현) : 왕을 찾아뵌다.
2. 亡命(망명) : 망명 요청인데 쓰지 않는 것이 좋다.
3. 資金援助(자금원조) : 돈을 요구 한다. 잘 안되는 경우가 많다.
4. 船舶援助 (선박원조) : 선박 원조 부탁.

술집

술집은 선원을 모으고 각종 정보를 얻을 수 있는 곳이다.
잘 이용하도록 하자.

1. 水夫 雇用 : 뱃사람을 고용한다.
2. 水夫 解雇 : 뱃사람을 해고한다.
3. 週 : 술을 한턱 내다. (고용할 때 유리하다)
4. 航海者 話 : 항해자와 이야기를 하는데…

—술을 한판 낸다.
—항해자 정보.
—고용. (고용이 잘 안되는데 그런 경우 타인에게 고용된 상태이다)

5. 週場句 話 : 술집여자와 이야기를 한다.

—自慢話 : 무용담 자랑.
—調査依頼 : 조사를 의뢰한다.

6. 情報聞(정보문) : 정보를 듣다.

—임무(사)의 정보
—그녀의 감정 : 좋아하는지 물어 본다
—그녀의 나이 : 나이를 물어본다

7. 도박을 하다.

—Black Jack (블랙잭)
—Dice (다이스)

여관

1. 항해자와 이야기 : 정보, 혹은 등용.
2. 港口 支持率—항구의 지지율 : 항구에서 지지하는 나라의 비율.
3. 宿泊 —숙박— : 다음날 아침까지 잔다.

교회

1. 參拜 (참배) : 기도한다.
2. 寄附 (기부) : 돈을 기부한다.

은행

1. 預金(예금) : 돈을 맡긴다
2. 出金(출금) : 돈을 찾는다
3. 借入(차입) : 돈을 빌린다
4. 半製(반제) : 돈을 갚는다

교역

1. 구입(購入) : 물건을 산다
2. 매각(賣却) : 물건을 판다
3. 투자(投資) : 투자를 한다
4. 물가(物價) : 물가를 알아본다

항

1. 出港(출항) : 항구를 떠난다
2. 補給(보급)
: 물, 식량을 배에 싣는 것인데 함의 적재량에 맞게 실어야 한다.

각 항마다 물, 식량, 포탄의 수가 정해져 있는데 그걸 유의하면서 알맞게 자기 함대에 함마다의 식량, 물 비율이 맞지 않으면 출항이 불가능하다.

3. DOCK(도크) : 물건을 보관하거나 교환한다.

조선소

1. 함선의 조립 : 배를 새로 조립하는데 비용과 시간이 엄청나게 든다.
2. 중고선의 구입 : 중고배의 구입. 좋은 배를 살 수 있는 기회이다.
3. 수리 : 배의 손실된 곳을 수리한다.
4. 매각 : 배를 판다.
5. 개조 : 선수상 교환

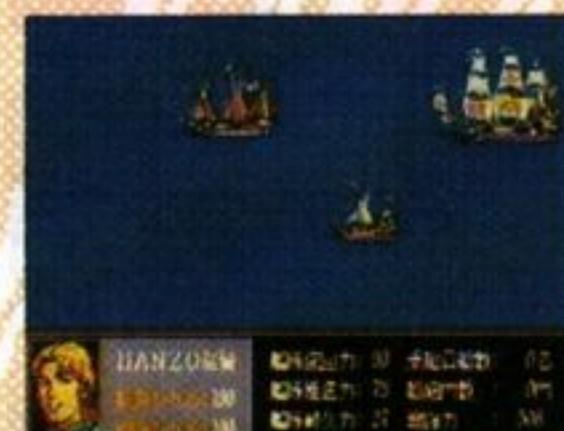
—무장 : 대포의 교환
—적재 변경 : 적재 배치의 변경
—선명변경 : 배이름을 고친다.

6. 공업투자 : 항구의 공업수치를 증가시키기 위해 투자한다. 후에 잇점이 많다.

대항해 시대 시작

공략법

처음 게임이 시작되면 항구부터 시작되는데 여러분들은 난점이 많을 것이다. 플레이어는 처음엔 조안이 좋다. 조안 만큼 든든한 배경으로 시작하는 캐릭터는 없을 것이다.

먼저 조안으로 게임을 시작하면 항구의 중앙에 있는 자기 집으로 간다. 그럼 조안은 술집에 금화 1,000닢을 맡겨 두면 조선소에서 배 한척과 항해사 1명을 붙여 줄 것이다. 주점에 가서 얘기를 하다가 금화 1,000닢으로 정보를 얻는다. 주인 아저씨가 10시부터 12시 사이에 백작 집으로 가라고 말해준다.

교회로 가서 이야기를 나누면 소년 하나가 일본으로 가겠다며 배를 태워 달라고 하면서 1,000닢을 더 준다. 다시 조선소로 가서 배를 찾으면 된다. 여기서 중요한 것은 인사 결정인데 일단 인사변경 메뉴를 선택하여 아버지가 물려준 항해사를 부장으로 임명하고 교회에서 만난 소년은 주계장으로 임명하면 교역소에서 물건을 살 때 깎아서 살 수 있다.

그 다음 술집으로 가서 선원을 모으고 소금을 산다. 소금은 60개에 3,000닢정도의 가격이 필요한데 적절하게 돈을 써서 구입을 하자.

무역으로 돈을 벌자!

조안으로 하면 리스본의 특산물인 소금을 많이 구매 하고 런던으로 간다. 지도상으로 보면 아마 조금 위로 올라가면 될 것이다. 거기서 소금을 팔고 철금속을 산다.

20개 정도를 사고 리스본으로 간다. 리스본에서는 190골드로 20개니까 1,200닢을 받을 수 있다. 이런 식으로 계속 하다 보면 10,000까지 올라갈 것이다. 또한 아테네와 이스탄불도 흑자를 보기에 좋은 항구이다. 아테네라면 이스탐불, 이스탐불이라면 아테네로 가서 물건값을 최대한 깎아서 산다. 그리고 물가가 오를때를 기다려서 미술품 등을 팔면 적지 않은 돈을 벌게 될 것이다.

길드에서의 임무

借金取立(차금 취입)

빌려간 돈을 받아오는 임무인데 요령은 술집에 가서 술을 한번 산다. 그럼 뱃사람들 중에서 한명이 좌표를 알려 준다. 시간을 다투어 빨리 가서 항해사와 대화를 하면 그사람이 있는데 일단 세이브를 해야 한다. 돈을 안주려고 도망가는 수가 있기 때문에 또 다시 시작 해야 하는 경우가 있다. 성공하면 명성과 교역이 상승 한다.

商品運送(상품운송)

말 그대로 상품을 운송 하는 것이다. 항구의 위치를 파악해야 하고 혹시 시간상으로 무리가 간다고 생각하면 하지 않는 것이 좋다.

商品購入(상품구입)

특정한 물건을 구입하는 것으로 갈수록 점점 힘들어 진다. 황당한 물건을 구해 달라고할 때도 있는데 난점이 여러가지다. 요령이라면 서아프리카 쪽에 미리 투자를 한 후 어느정도 성장이 되었다고 판단되면 그때 하는 것이 좋을 것이다.

手紙配達(수지배달)

편지를 배달하는 것인데 항구 위치의 정확한 숙지가 필요하다.

海賊退治(해적퇴치)

주어진 기간내에 해적을 잡는 명령인데 갈수록 힘든 임무이다. 명성과 직위가 상승 될수록 몇개월에 몇명씩 늘어난다.

면세증의 역할

면세증은 게임을 진행하다가 암시장에서 얻게 되는 것인데 이게 있으면 물건 가격의 약 20%를 싸게 해준다. 6개월이면 유효기간이 다되어 효력이 사라지는데 매년 4월과 10월에 구입해야 한다.

특히 리스본에서 아테네로 갈 때, 소금을 사가지고 갈 때, 트리폴리라 항구의 암시장에서 오스만 제국의 면세증을 구입하자. 그럼 물건들을 사들일 때마다 싸게 구입할 수 있다. 단 주의할 것은 면세증을 사는 기간인데 만약 면세증을 3월이나 9월에 사면 2번 밖에 쓸 수 없다!

도박으로 돈을 벌자

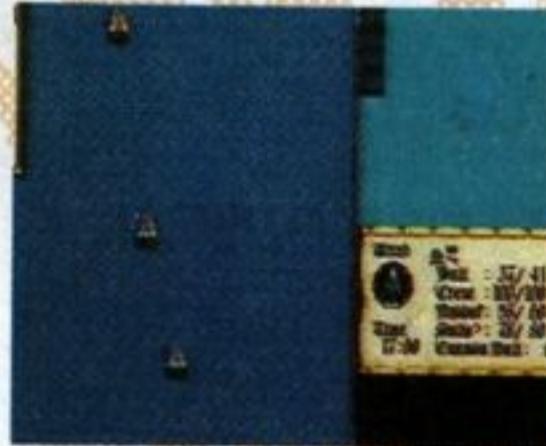
도박으로 돈벌기!?

도박을 하면 무역으로 버는 정도는 아니지만 어느 정도의 돈이 모일 수도 있다. 도박을 하기 전에 먼저 세이브를 하고 블랙잭을 하자. 손쉬운 방법은 DICE보다는 블랙잭이 돈을 많이 벌 수 있었다. 블랙잭의 규칙은 카드 두장을 준 다음에 21에 가깝게 만들면 이기는 것인데 카드는 몇장이라도 더 받을 수 있어 만약 21 즉, 블랙잭이 나오면 3배를 받는 카드 놀이다.

10, J, Q, K, 넷중 하나만 들어오거나 에이스가 들어오면 600을 건다. 같은 걸로 10, J, Q, K, 가 들어와도 좋다. 또 10 이상의 숫자가 들어오면 20에 가까운 것이나 그만 두고 100정도로 걸며 조금씩 다가가자. 10을 걸 때는 신경쓰지 말고 카드는 에이스가 들어오면 주의해서 열어보라. 카드를 하면 어느 정도 딸 수 있다.

제일 좋은 배

솔직히 선원수나 대포의 적재량 등은 항해에 방해가 되는 면이 많다. 선원이 많을 수록 유지비가 많이 드는 것이 이 게임의 현실이다. 필자도 조언을 들어 구한 거지만 배중에는 중국배가 제일 좋다. 선원수는 25이며 적재량은 500으로 가장 최적의 배라고 말하고 싶다. 이런 배를 많이 구입하고 주위에 호위 함으로 군함을 배치 한다. 75일이상 항해 할 수 있으며 대서양 건너는 건 시간 문제다.

해적에 대한 해결법

해적과의 전투

만약 당신이 해적의 함보다 적은 수를 유지하고 있다면 그 동안에 교회에 헌금을 많이 내거나 기도를 많이 한다. 또한 해적과 만나면 필사적으로 도망을 간다. 한 두번 정도 도망을 가면 해적도 더이상 따라오지 않을 것이다. 근데 항구 근처에 아예 상주하고 있다면 문제가 달라진다.

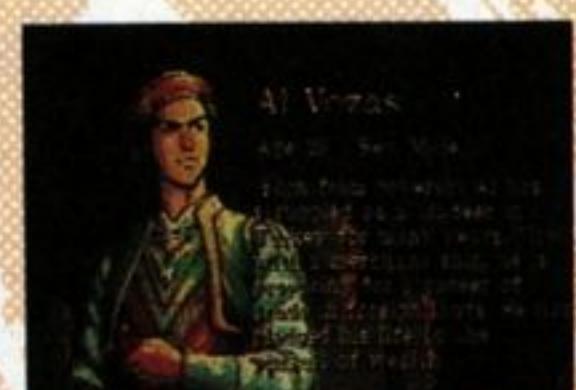
이때는 편법으로 가진 돈을 몽땅 은행에 예금해버리면 마음씨 좋은 해적들은 살림에 보태쓰라고 1,000닢씩이나 돈을 주기도 한다. 다른 예로 당신의 함이 우세한 전력을 가지고 있다면 해적에게 1:1 결투를 신청한다. 대부분 해적의 함보다 수가 많은 경우에는 대부분 90% 승리를 했다. 물론 방어구나 칼등이 좋아야 한다.

좋은 갑옷이나 칼에 대해

최상품의 갑옷은 코펜하겐의 암시장에 있다. 암시장의 출입 방법은 새벽 2시이다. 그때가 되야 갑옷을 살 수 있다.

칼 중에는 청룡도가 있는데 그것들은 칼 중에서 제일 좋은 무기로써 최상의 공격력을 제공한다. 구할 수 있는 항구는 홍콩이나 장안이다.

게임의 분석을 마치며

게임 자체적으로 보면 상당히 완성도가 높은 오락이다. 마을에서의 실시간 도입이라던가 보강된 그래픽, 여러가지가 복합되어 있다. 음악의 설정도 매우 좋았으며 전투신에서도 전작보다 나은 그래픽을 제공했다. 가을이 짙어가는 이 계절에 권하고 싶은 게임이다.

IBM-PC 집중공략

삼국지 '무장쟁패'

IBM PC	국내 발매일	93/11/중순	장르	대전형 액션	화면외국어 수준	한글
	제작사	팬더 엔터테인먼트	용량	미정	대상 연령	국교생 이상
	국내 발매가	미정	기타	SKC 소프트프라자 수입 판매	게임 난이도	AB© DEF

"IBM-PC용 본격 액션게임 드디어 등장! 화려한 필살기의 연출은 아케이드를 능가한다."

게임 소개

대만산 격투게임으로 유명한 '스트리트 카운터 (쾌타지존)'를 만든 팬더 엔터테인먼트(P-ANDA ENTERTAINMENT)가 만든 1:1대전형 액션 게임으로 모두가 잘아는 유명한 나관중의 명작 소설 『삼국지』를 소재로 만든 게임이다.

그 유명한 『스트리트 화이터 Ⅱ』와도 비슷한 이 게임은 쉬운 난이도와 조작법으로 유저에게 호평받을 만한 게임이며 이전의 작품에 비해 더욱 파워업된 게임이다.

인물은 삼국지의 12명 인물로 조조의 부하와 유비의 부하로 나뉘어져 있으며 서로 뚜렷한 개성과 기술을 가지고 진행하게 만들어 친근감을 준다.

이 게임에서 주목할 만한 점은 기술과 배경이다. 오락실에 있는 게임처럼 기를 꽉채우고 공격을 하면 매우 강력한 장풍과 필살기를 할 수 있다.(큰 장풍과 필살기는 에너지가 100% 충전 해야만 가능) 배경은 오락실 게임과 유사하게 움직인다.

음성은 캐릭터의 움직임과 일치하며 적에게 져서 쓰러질 때 아주 슬픈마음이 들 정도이다. 2명이 동시에 목소리를 낼 수도 있으며 음악은 중국 사극이나 영화에 나오는 음악처럼 매우 웅장하다. 상당히 신경을 많이 써서 만든 게임이라고 생각된다.

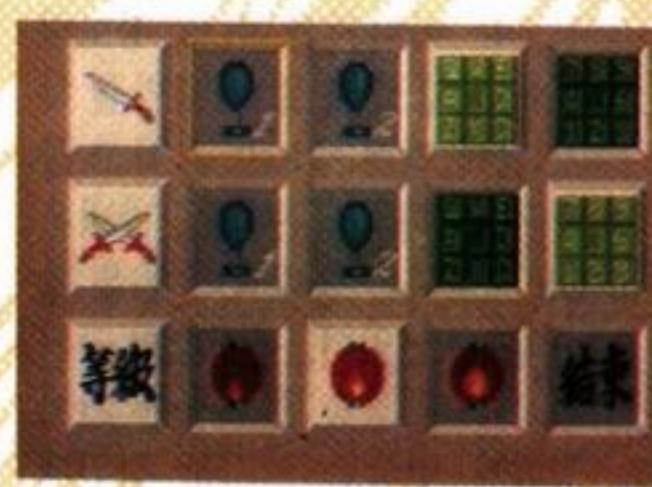
시스템의 구성

IBM-PC 286 이상 호환기종
VGA 이상
1MB의 메모리 필요
IBM 386, VGA, 미디, 사운드 블래스터 조이스틱, 마우스

-주의사항

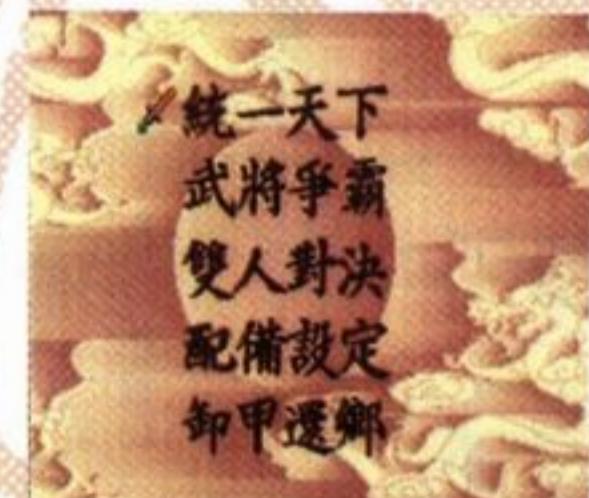
보너스 스테이지에서는 키보드보다 마우스로 움직이는 것을 권장한다. 그리고 모든 기술의 이름은 필자가 임의로 정했음을 밝힌다. 모든 기술은 왼쪽을 기준으로 설명했다.

조작 방법

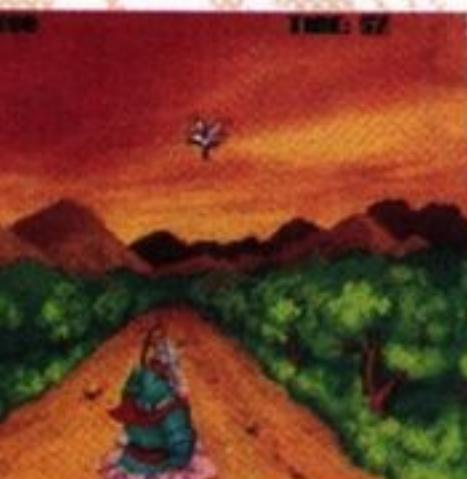
①플레이어 키 배열
123456789 : 캐릭터의 조종과 방어, 점프
ENTER(엔터) : 펀치 공격
R-SHIFT(오른쪽 쉬프트) : 킥 공격
②플레이어 키 배열
QWEASDZXC : 캐릭터의 조종과 방어, 점프
TAB : 펀치 공격
L-SHIFT(왼쪽 쉬프트) : 킥 공격

기를 올릴때 : 뒤로 가드(방어) 하고 있으면 기가 올라간다.

던지기는 가까이서 손을 누른다.

메뉴 설명

①스토리 방식
유비와 조조가 서로 나눠어 싸운다. 클리어하면 '허저'가 '조조'를 처형하는 것을 볼 수가 있을 것이다. 2스테이지까지는 부하가 1명씩 나오고 3스테이지부터는 부하가 2명씩 나온다. 적을 쓰러 뜨리고 조조를 죽이는데 목적이 있다.

②1 : 1 대전형 (12명 모두, 보너스 스테이지가 여기 있음)
③2명이 플레이할때 사용.
④게임옵션 조정(조정키 선택, 난이도)
⑤도스로 빠지기

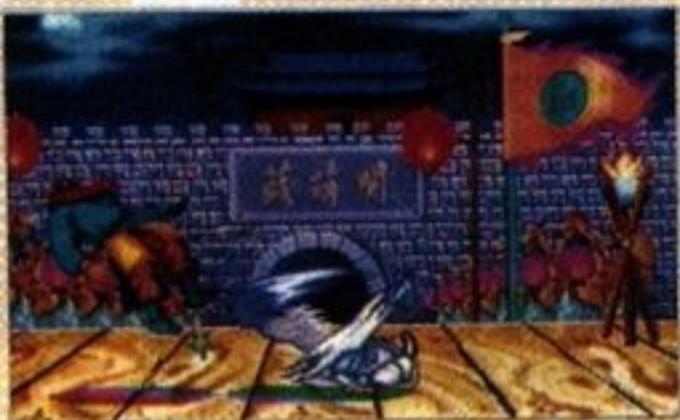
인물별 기술 설명

공통기술-기를 모은 상태에서(기모으기 : 뒤로 가거나 방어) 던지기를하면 적의 에너지를 거의 소모하게 한다. 물론 게임의 난이도를 '하'로하면 비교적 쉽게 필살기를 구사할 수 있다. 또한 기를 다 모은 상태에서 장풍을 사용하면 보통 장풍의 속력과 위력을 능가하는 필살기를 사용할 수 있다.

1. 關羽(관우) : 오호장군 중의 한명. 유비, 장비와 의형제를 맺었다.
장풍 오른쪽, 아랫쪽 손 : 땅을 타고 간다(파워 웨이브)
날아가며 창으로 후리기 왼쪽, 오른쪽 손 : 거리가 필요하다
창으로 한바퀴 돌리기 아래, 오른쪽 발 : 앤디의 승룡탄을 연상시킴.
바디프레스 점프후 아래 손 : 위압감이 느껴진다

파워 : (5점 만점)3
스피드 : 3
점프 : 3

2. 張飛(장비) : 역시 오호장군 중 한명. 유비, 관우와 의형제.
장풍 왼쪽, 오른쪽 손 : 쓰기 쉬워서 좋다.
제자리 승룡권(무적) 아래, 오른쪽 손 : 장풍을 통과하며 쓴다.
날라서 무릅 3번 공격 왼쪽, 오른쪽 발 : 적이 파워 웨이브 쓸때 쓰면…
손바닥치기 점프후 아래 손 : 위력있고 꽤나 멋지다.

파워 : 5
스피드 : 2
점프 : 4

3. 趙雲(조운) : 오호장군 중 한명.
장풍 왼쪽, 아래 손 : 위력은 적으나 쓸만하다.
반달베기 왼쪽, 오른쪽 손 : 장풍과 혼합기술로 쓴다.
뒤로 뛰며 반달베기 아래쪽, 왼쪽 손 : 도망치며 쓴다.
회전하며 칼로 베기 왼쪽, 오른쪽 손 : 리(용호의 권)를 연상시킨다.

파워 : 2
스피드 : 5
점프 : 3

4. 馬超(마초) : 발기술이 주류를 이룬다.
장풍 아래쪽, 오른쪽 발 : 어, 괜찮은가?
도약 2단차기 왼쪽, 오른쪽 발 : 좋죠!
제자리 회전차기(무적) 아랫쪽, 오른쪽 발 : 자꾸만 쓰는 기술.

파워 : 4
점프 : 3

8. 夏侯惇(하후돈) : 조조의 장군. 조조의 사촌이다. 역시 파워가 좋다.
하후돈 위와 동일… 장풍모양만 틀림.(형제랍니다. 누가 더 잘 싸울까?)

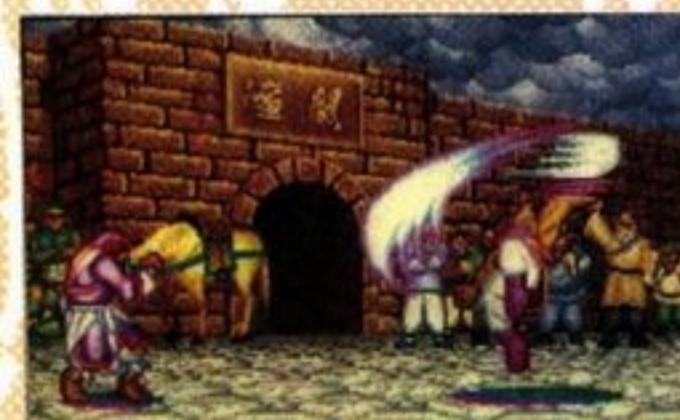
파워 : 4
스피드 : 4
점프 : 3

5. 黃忠(황충) : 오호장군 중의 한명으로 백전노장이다.
장풍(화살) 왼쪽, 오른쪽 손 : 쓰기 쉽고 위력있어 좋다.
승룡권(무적) 아래, 오른쪽 손 : 대공 공격으로 효과적이다. 도약 2단차기 아래, 오른쪽 발 : 달려오는 적에게는 소용없다.

파워 : 3
스피드 : 3
점프 : 4

파워 : 5
스피드 : 3
점프 : 2

9. 許褚(허저) : 조조의 맹장. 야한(?)옷차림을 하고서 엄청난 파워를 자랑한다.
날아서 육탄공격 왼쪽, 오른쪽 손 : 스화의 브랑카 롤링어택
큰 장풍 왼쪽, 아랫쪽 손 : 기를 다 모으면 무섭다…
날아서 몸으로 찍기 아랫쪽, 오른쪽 손 : 위력있는 공격.
바디프레스 점프후 오른쪽 손 : 위압감이 느껴진다.

파워 : 4
스피드 : 2
점프 : 3

6. 徐晃(서황) : 조조의 충성스런 장군. 스피드보다는 파워가 세다.
장풍 오른쪽, 아래 손 : 장풍, 이얍
날아서 도끼로 찍기 왼쪽, 오른쪽 손 : 관우의 것과 비슷.
승룡도끼 아래, 오른쪽 손 : 어멀지…
엉덩이찍기 점프후 아래 손 : 이상한 포즈.

10. 典韋(전위) : 조조의 맹장. 괴상한 젓가락같은 무기를 들고 설친다. 파워가 좋음.
회전하여 창으로 찌르기 왼쪽, 오른쪽 손 : 스화의 발록과 같은 기술.
회전하면서 창으로 찌르기 왼쪽, 오른쪽 발 : 진짜 쓸만하다.
월륜참 아래, 오른쪽 발 : 리치도 길고 위력도 높다.

파워 : 4
스피드 : 3
점프 : 3

파워 : 4
스피드 : 3
점프 : 4

7. 夏侯淵(하후연) : 조조의 충성스런 장군. 역시 스피드보다는 파워가 좋다.
장풍 왼쪽, 아래 손 : 그냥 장풍. 회전하며 치기(무적) 왼쪽, 오른쪽 손 : 상대가 장풍쓸 때 쓴다.
반달차기 아래, 오른쪽 발 : 거리가 짧은 게 흠.
육탄공격 안쪽, 오른쪽 발 : 갑자기 앞으로 달려나간다.

11. 呂布(여포) : 엄청난 파워. 이 게임에서 제일 좋다.
장풍 왼쪽, 아래쪽 손 : 그냥 장풍.
반너클 왼쪽, 오른쪽 손 : 나오는것이 조금 느리다.
제자리 승룡권(무적) 아래, 오른쪽 손 : 포즈가 약간 안좋다.

날아서 머리공격 아래, 위 발 : 멋지다.
공중에서 점프후 적과 만났을 때 아래, 손 : 가일의 밑으로 던지와 같음

파워 : 5
스피드 : 3
점프 : 5

파워 : 3
스피드 : 5
점프 : 4

12. 曹操(조조) : 이 게임의 최종 목표가 이 조조를 타도하는 것이다.
망또돌리기 아래, 오른쪽 손 : 이단공격.
삼단치기 왼쪽, 오른쪽 손 : 이것만 써도 이길 수 있다!
뒤집어차기 아래, 왼쪽 발 : 별로 쓰지 않는다.
날아서 공중뒤집어 차기 왼쪽, 오른쪽 발 : 장풍을 뛰어넘어 공격한다.

(O : 좋음 X : 나쁨 M : 보통)

	관우	장비	조운	마초	황충	서황	하후연	하후돈	허저	전위	여포	조조
관우	M	O	O	O	M	M	O	M	O	O	O	X
장비	X	M	M	X	X	M	M	M	O	M	M	O
조운	X	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M
마초	X	O	M	M	X	X	O	O	M	X	O	O
황충	M	O	M	O	M	X	X	X	M	O	M	X
서황	M	M	M	O	O	M	O	O	M	M	O	M
하후연	X	M	M	X	O	X	M	M	M	O	O	M
하후돈	M	O	M	X	O	X	M	M	M	O	O	M
허저	X	X	M	M	M	M	M	M	M	M	O	X
전위	X	M	M	O	X	M	X	X	M	M	X	M
여포	X	M	M	X	X	M	X	X	X	O	M	M
조조	O	X	M	X	O	M	M	M	O	M	M	M

게임의 묘수

각 인물마다는 약간 치사하지만 이기기 위해서라면 부득이 꽁수(얍삽이?)를 사용할 수 밖에 없다. 하지만 가급적이면 정통을 고집하는 것이 서로의 재미를 위해서 좋을 것 같다.

①장비로 장풍을 쏘면 몇번 하다보면 적은 장풍을 피하기 위해 뛰어 오를 것이다. 적의 점프 공격이 아군에게 도달하기 직전에(기다리는 쾌감) 재빨리 어퍼컷을 입력! 단번에 강타! 역시 게임의 기술은 빠른 필살기 입력에 있다.

②난이도는 우선 '하'로 하고 차츰 차츰 올려서 '상'으로 하면 그때는 상당한 실력의 소유자가 될 것이다. 처음에는 무척 화도 나겠지만… 플레이 도중에 비겁하게도 적이 구석까지 몰아 공격하므로 펀치에 몰리지 않도록 하자.

③적이 점프한 후 땅에 닿는 순간 슬라이딩이나 다리기술로 공격하고 적이 장풍을 쏠 때 점프해서 다리공격을 하면 효과적이다. 약간 자세가 흐트러지는 사이에 넘기는 기술등 비교적 큰기술을 걸면 분명히 승리한다.

상대편에게 비교적 큰 기술을 사용할 경우에는 시간이 많이 걸려 접근하다 오히려 반격당할 수도 있으므로 과욕은 패배를 부르는 것이다.

④자신이 쓰러져 있는데 적이 장풍으로 공격하면 막는 것이 상책이다. 좀 더 익숙하면 일어나자마자 기술을 쓰실 수도 있지만… 주의할 점은 막으면 에너지가 감소되므로 에너지 게이지를 잘 보면서 막아야 한다. 그렇지 않으면 가랑비에 소매 젖는 격이 될 수도 있으니까…

⑤가까운 거리에선 절대로 장풍을 쓰지 말고 기술을 쓰지 말자. 상대에게 많은 헛점을 노출하기 때문이다.

그리고 이 게임의 정말 묘수는 목소리다! 이것은 적이 공격 할때는 기합을 넣는 것이다. 각기 다른 기술을 쓸 때마다 일정한 소리를 낸다. 그 소리를 외우면 화면을 보지않아도 적의 공격에 대응할 수 있다.

캐릭터 상대도표

캐릭터는 각각 우수한 특성을 하나씩 갖고 있다. 각 캐릭터의 상대도표를 참조하면 게임의 진행에 많은 도움이 될 것이다.

클리어 방법

1. 시작하여 적이 장풍을 쏠 때 점프해서 공격하고 넘기자.
2. 멀리 있을 때는 장풍을 쏘고 가까이 있을 때는 기술을 쓰자.
3. 기술을 쓰는데 적에게 당했을 때는 100% 쓰러지게 된다.
일어나는 순간 바로 넘기는 키를 누르면 적을 넘기고, 적을 넘긴 후 장풍을 쏘자.
4. 벽에는 몰리지 말고 화면의 중앙에서 게임을 하자.
5. 초보자분들은 난이도를 하로 시작하자. 아주 쉽다.

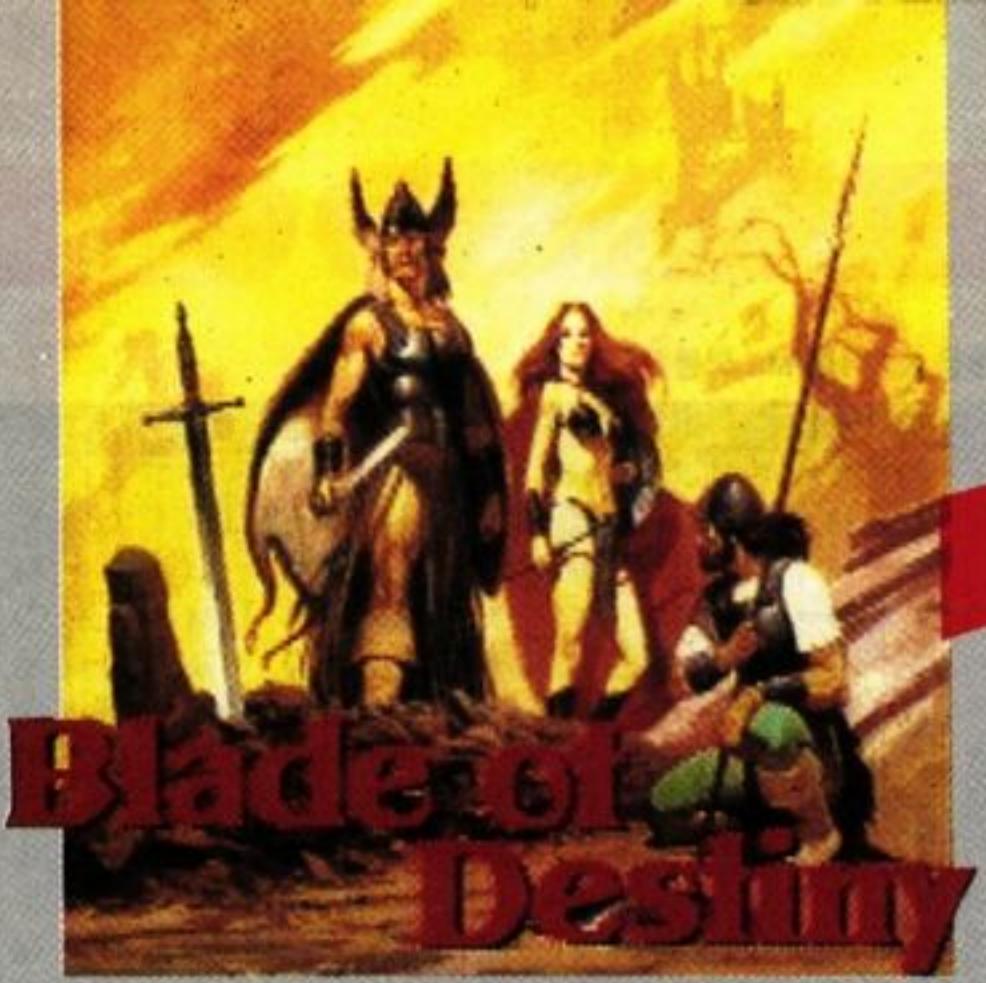
그때부터 기술을 익히면서 게임을 하게 되는 것이다.

이 게임은 하면 할수록 실력이 느는 게임이니 상황판단을 잘하고 게임을 해나가시기를…

보너스 스테이지

스토리 방식 외에도 새로운 타입에 게임이 있는데 이것이 보너스 스테이지이다. (3명을 이길 때마다) 참새 맞추기로 맞추기는 힘들고 점수도 많이 안준다. (한마리당 100점). 말타고 가면서 활로 날아가는 새를 맞추는 방식인데 어렵지만 짜릿한 게임의 진수를 맛볼 수 있다. 그리고 어쩌다 슈퍼맨이 날아가는데 아직 못맞추었음. 여기서는 대결하는 것이다 누구든 2번 이기면 다음 상대에게 간다.

1스테이지(정군산) : 보스로 하후연이 나온다. 장비가 좋다.
2스테이지(부선) : 보스로 전위가 나온다. 마초가 좋다. 접근전을 하는 것이 좋다.
3스테이지(오장원) : 그 유명한 전장지 '오장원'이 바로 여기다. 추운 겨울에 이곳의 보스 허저는 야하게 옷도리도 안 입고 나온다. 관우와 장비는 이곳에서 별로 좋지 않다.
4스테이지(적벽) : 불이 활활 타오르는 배경을 뒤로 하고 하후돈과 싸운다. 이 곳에서는 장비가 좋다. 황충도 쓸만하다.
5스테이지(서주) : 이곳만 점령하면 드디어 조조다. 그러나 쉽지 않다. 이곳의 보스가 여포이기 때문이다. 장비와 조운이 좋다. 접근전은 피할것.
6스테이지(허도) : 드디어 조조가 있는 허도이다. 뒤에는 내시들이 편안하게 부채나 부치면서 놀고있다. 조조에게는 황충과 관우나 조운이 좋다.
—천하통일

드디어 조조를 물리치고 천하를 통일했다. 조조는 처참한 최후를 맞고 다섯장군들은 사람들의 환호 속에서 말을 타고 황제에게로 간다. 다섯장군들은 황제에게 상을 받는다. 다섯명이 천하를 통일했다!

집중공략

아카니아 왕국

IBM PC	국내 발매일	93/11/중순	장르	롤플레잉	화면외국어 수준	영어 상
	제작사	서텍	용량	2HD 4장	대상 연령	중학생 이상
	국내 발매가	33,000원	기타	금성 소프트웨이브 수입 판매	게임 난이도	AⒷC DEF

운명의 칼 (Blade of Destiny)…

게임을 제작하는 사람들에게 가장 중요하고 힘든 일 중의 하나가 바로 게임의 시나리오를 쓰고 콘티를 잡는 것이라 할 수 있다. 물론 프로그래밍과 그래픽 등 모든 부분에 있어서 소홀히 할 수 없겠지만 전반적인 게임의 윤곽이 시나리오 작품에 그대로 나타나므로 제작에 있어서 첫번째로 중요한 부분이라고 해도 과언은 아닐 것이다.

지금 소개하는 아카니아 왕국-운명의 칼(Realms of Arkania-Blade of Destiny)은 독일의 유명한 소설을 게임화한 것으로써 그만큼 게임의 내용도 재미있고 짜임새가 있다고 말할 수 있다.

게임을 하기전에…

아카니아 왕국-운명의 칼은 2HD 플로피 디스켓 4장으로 구[illegible] 있으며 기본 메모리 [illegible]B 이상의 하드 디스크 드[illegible]와 VGA/MCGA 그래픽 카드를 필요로 한다. 각종 음악 카드를 지원하고 확장 메모리(Expanded Memory) 2MB가 있다면 그곳에서 음악 데이타를 읽어들여 게임에서 사용할 수 있다.

게임에 들어가서

1 일행 조합

롤플레잉 게임의 재미는 뭐니 뭐니해도 사용자가 직접 원하는 인물을 원하는 수치대로 만들 수 있는 것이다. 그래서 인물을 생성하고 일행을 조합하는 과정은 어떤 롤플레잉 게임에서든지 가장 중요한 부분이다.

이 게임에서 사용자는 두 수준 즉, 초급자용과 고급 사용자용을 기본으로 하여 인물을 구성할 수 있다. 초급자용 모드는 일행을 구성이 빠르고 쉬운 방식을 제공하며 고급 사용자 모드는 사용자들로 하여금 직접 각 인물들의 통계치를 조작하도록 하여 준다. 일단 이 게임을 시작하고 나면 일행을 구성하기 위해 생성 프로그램을 선택한다.

생성 프로그램은 사용자의 인물들을 보다 나은 속성을 가지게 해주는 측면의 모드를 사용자가 직접 조작할 수 있도록 해준다. 그러면 사용자는 전략적

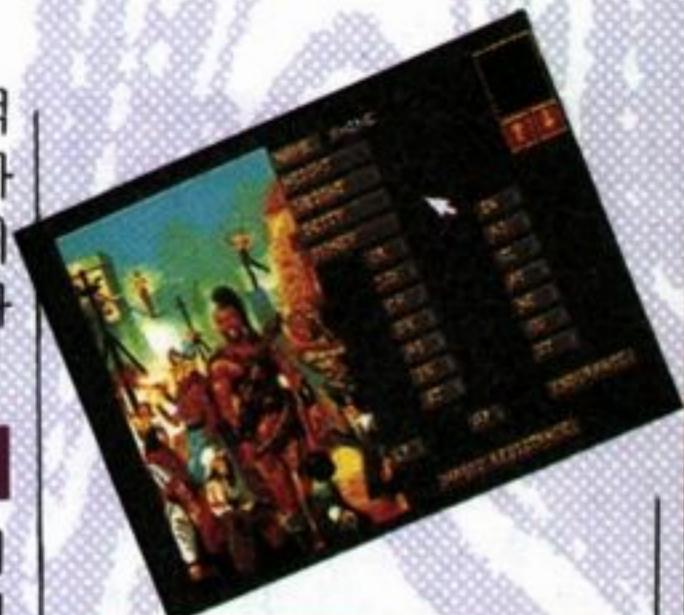
으로 사용자가 느끼기에 유리하도록 각각의 인물들에게 갖가지 점수를 정하여 주어야 한다.

인물을 결성하기 전에 우선 어떤 타입의 인물을 생성하고 싶은지를 결정하는 것이 매우 중요하다. 지구인과 마찬가지로 아카니아인들도 그들이 좋아하고, 배우고, 또 완성시키고자 하는 전문직업과 학문분야를 가지고 있다. 인물들이 사용하는 기술의 강약은 모두 그들의 직업에 따라 좌우되며, 인물들의 직업은 그들이 어떤 종족이냐에 따라 결정된다.

이 게임에서 인물들은 12 종족 중에서 어느 하나를 선택하게 되는데 인물은 사용자처럼 일정한 수준의 지혜나 손재주, 기민성 등을 가지고 있다. 아카

니아에서는 일곱가지의 긍정적 속성, 즉 강점이 점수로 표기가 되는데 새로 생성된 인물은 8에서 13까지의 점수 중에서 하나를 취하게 된다.

생명 점수(Life Points : LP)

살아있는 인물이 입은 상처의 정도를 나타낸다. 인물의 생명점수는 그가 지닌 통계치에 근거하여 결정되며 경험을 쌓아감에 따라 증가한다. 생명점수가 5점 이하가 되면 인물은 의식을 잃게되고 0점에 이르면 죽게되지만 수면, 약수, 마법 등에 의해 회복할 수도 있다.

점성 점수(Astral Points : AP)

모든 마법은 점성 점수로 나타나는 별 에너지에 의해 힘을 얻는다. 점성 점수는 인물이 사용하는 마법력과 주문을 외우는데 얼마만큼의 점수가 필요한지를 나타내 준다. 이 점수는 인물의 종족에 따라 다르며 경험에 따라 증가하고 수면, 약수, 명상을 취함으로써 회복된다.

인내심(Endurance)

인내심은 과로를 견디는 능력을 표시하는데 인물이 취할 수 있는 운동 점수를 구성하는 중요한 요소이다. 또한 얼마만큼의 무거운 짐을 질 수 있는지를 나타내는데 인물의 생명점수(LP)와 강인성(ST)에 따라 좌우된다.

용기(Courage : CR)

높은 점수의 용기는 인물로 하여금 빠른 결정을 내리게 하고 높은 수준의 정신력을 제공한다. 특히 전투중 주문에 저항하고자 할 때나 대화를 나누고자 할 때 효력을 나타낸다.

지혜(Wisdom : WD)

이 속성은 인물이 가지고 있는 이론적 지식과 기억력 그리고 미리 계획하고 개념적으로 추론할 수 있는 능력을 말하며 모든 마법의 바탕을 이룬다.

카리스마(Charisma : CH)

높은 카리스마 점수를 가지고 있는 인물은 다른 인물에게 상대적으로 용이하게 영향력을 행사할 수 있으며 또한 그의 동료들은 그의 제안을 잘 받아들인다.

손재주(Dexterity : DX)

작은 도구들을 조작할 때 필요한 속성으로써 함정을 제거하거나 열쇠를 열거나 섬세한 손재주가 필요한 조치를 행할 때 효과를 발휘한다.

기민성(Agility : AG)

이 속성은 민첩하게 움직이는 능력과 갑작스러운 방해물을 피하는 능력을 나타내는데 전투에서 타격을 받지 않으려면 바로 이 기민성이 좋아야 한다.

강인성(Strengh : ST)

강인성은 육체적인 힘 뿐만 아니라 이를 최고 수준까지 사용할 수 있도록 하는 지식까지도 포함하는 힘의 개념으로써 무거운 물건을 움직이거나 무기를 사용할 때 필요하며 인물이 가지고 갈 수 있는 짐무게의 한계를 결정하여 준다.

직관력(Intuition : IN)

직관력은 반드시 직접 듣거나 보지 않고도 무엇인가 일어나고

있다는 것을 알수 있는 능력으로써 여러가지 기술을 사용할 때 효과를 발휘하며 마법 사용자의 능력에 영향을 미친다.

미신(Superstition : SN)

높은 미신 점수를 가진 인물은 검은 고양이와 같은 것을 보고 그것이 무엇을 뜻하는지를 식별할 수 있다. 그 대신 높은 미신 점수를 가진 인물일수록 마법에 잘 걸리는 단점이 있다.

고소공포증(Acrophobia : AC)

높은 곳에 대한 공포를 느끼는 속성으로써 독특한 현기증 증세를 보인다. 고소공포증 점수가 높은 인물은 출렁다리를 건너거나 높은 절벽끝에 서있을 수 밖에 없을 때 심한 장애자가 되기도 한다.

폐쇄공포증(Claustrophobia : CL)

좁은 회랑이나 낮은 복도를 지날 때 산 채로 갇히게 될지도 모른다는 공포감에 휩싸이는 증세를 말한다.

탐욕(Avarice : AV)

금은, 보석 등 값비싼 재물을 차지하고 싶어하는 욕망으로써 탐욕에 사로잡힌 인물은 눈에 띄는 재물을 약탈하느라고 주위에 무슨일이 벌어지는지조차 모른다.

시체공포증(Necrophobia : NE)

죽음이나 그것과 관련된 것, 특히 죽지않은 미이라(mummies), 되살아난 시체(zombies), 해골인간(skeleton) 등과 같은 것에서 느끼는 무시무시한 공포감을 말하며 높은 수준의 시체공포증을 가지고 있는 인물은 살아난 시체들과의 전투를 피해 도망쳐 버린다.

호기심(Curiosity : CU)

적당한 호기심은 진정한 영웅에게는 도움이 되는 속성이지만 모든 것에 대해 너무 심한 호기심을 보이는 것은 신의 저주를 받은 것이다. 특히 마법사들은 오래된 두루마리(Scroll)나 마법의 물건을 발견하면 호기심에 빠져버린다.

신경질(Violent Temper : VT)

격한 성질을 가진 인물은 쉽게 모욕감을 느끼게 되며, 무엇인가 잘못되었다고 느끼면 이를 바로잡기 위해 즉시 무기를 빼어들게 된다.

또한 종족 선택(Choose Archetype)을 위해서는 사용자가 직접 속성 점수를 정하지 않고 종족을 정하기를 원하면 프로그램이 대신해 줄 수 있다. 종족 선택을 누르면 화면에 선택 가능한 아카니아 종족을 보여주고 선택하고자 하는 직업을 선택할 수 있도록 해준다. 종족을 선택하고 나면 자동적으로 선택된 인물에게 속성 점수가 배당된다.

마법 (Magic Resistance : MR)

주술 공격으로부터 자신을 보호하는 능력을 나타내며 인물의 용기(CR), 지혜(WD), 미신(SN) 점수에 의해 좌우된다.

2 게임의 방문 지역

술집

아카니아에는 물건을 지고 다니면서 팔기도 하고 외국 물건을 수입해서 도시를 떠돌아 다니는 보부상들이 많다. 뿐만 아니라 야심만만한 장군들이 용감한 자들을 고용하고자 돌아다니고 있기도 한다. 이들 여행자들 때문에 여관업은 매우 호황을 누리고 있으며 일행이 마을에 들어설 때마다 이 사실을 실제로 확인할 수가 있다.

여관과 술집은 모험가들이 마음놓고 푹 쉴 수 있는 장소이다. 아카니아 황야를 돌아다니는 사람들에게는 아늑한 잠자리와 식사란 지불하는 돈의 두 배 가치가 있는 것이다. 또는 어떤 사람들에게는 도시 술집에서 느긋하게 이야기를 즐기는 일이 오크족의 습격이나 전투를 목전에 둔 시점에 화롯불 앞에서 하는 이야기와는 전혀 다른 기분을 안겨줄 것이다. 어떤 모험가들은 정보를 얻기 위해서 도시의 술집들을 돌아다니기도 한다.

지하감옥을 탐색할 때에는 날카로운 감각기관과 힘과 기민성을 고루 갖춘 인물을 일행의 맨 앞에 위치시킨다. 일행이 빠지기 전에 함정을 알아볼 확률이 높으며 힘을 써서 문을 열 가능성도 있기 때문이다. 대부분의 지하감옥은 불이 켜있지 않으니까 횃불이나 랜턴, 어둠을 밝힐 수 있는 부싯돌 상자 등을 꼭 준비하도록 한다. 마법에 능한 인물은 Fiat Lux(피아트 럭스) 주문으로 길을 밝힐 수 있으며 마법사는 마법을 사용하여 마술 지팡이 속에 자동으로 작동하며 꺼지지 않는 번개(Light) 주문을 새겨넣을 수도 있다.

치료소

마법사의 점성 점수가 다 지워져 버렸고 치료 기술이 있는 인물이 아프다면 어떻게 해서든지 인물의 상처를 치료받아야 한다. 부상을 당한 인물은 전투에서 패할 가능성이 크며 상처를 오랫동안 그냥 내버려두면 곪거나 병에 걸리게 될 가능성이 크기 때문이다. 이런 부상자들을 치료하고 돈을 벌기 위해 아카니아 곳곳에는 인물의 상처를 치료해 줄 수 있는 치료소들이 영업하고 있는 것이다.

상처 치유(Treat Wounds) 메뉴

인물이 입은 상처를 치료받을 수 있다. 상처 치유 옵션을 선택하고 치료를 받아야 하는 인물을 선택하면 치료사가 상처를 살펴보고 치료비가 얼마인지를 알려주는데, 사용자는 그 제안을 받아들이거나 거부할 수 있다. 돈을 지불하면 치료사는 치료를 시작한다.

병의 치료(Treat Illness) 메뉴

많은 병에 노출되어 있는 자 중에서 약을 먹어야 하는 인물에게 절대 필요한 옵션이다. 그러면 병의 특징을 물어온다. 치료사는 증상을 살펴보고 어떤 치료를 해야하는지 알려주며 치료비는 얼마인지 말한다. 물론 사용자는 그 제안을 받아들일 수도 거부할 수도 있다. 제안을 받아들이면 치료를 시작한다.

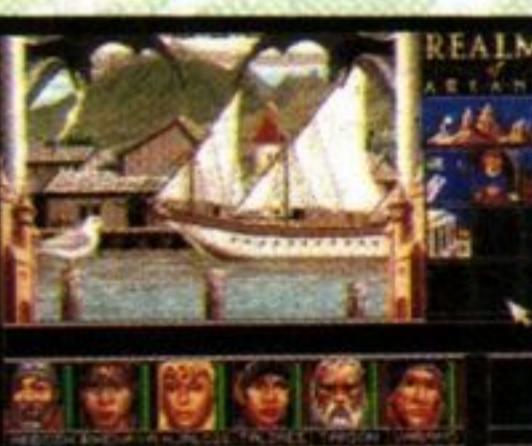
해독(Neutralize Poison) 메뉴

치료사는 상처와 병 이외에도 독을 다룰 줄 알고 독에 대한 해독도 할 수 있다. 이 옵션과 중독된 인물을 선택하면 치료사가 치료비가 얼마인지 말한다. 사용자가 그 제안을 받아들이면 치료를 시작하며 병 치료에서의 경우와 마찬가지로 치료가 성공하지 않으면 치료비 중 일부만을 요구할 것이다.

대장간

여러 차례의 전투를 겪으면서 전투사의 칼들은 닳고 무디어지다가 마침내는 부러져버리고 만다. 갑옷도 강한 공격을 받다보면 찌그러지고 부서지는데… 인물의 물건들이 그런 지경에 이르면 대장장이를 찾아가서 보수을 부탁하도록 한다.

대화하기(Talk) 메뉴

대장장이들은 문을 통해서 많은 전쟁들을 지켜보았기 때문에 그 지역 근처에서 벌어지고 있는 전쟁에 관련된 이야기나 무기를 잘쓰는 요령 등을 알려준다. 또한 대장간을 자주 찾는 무기상들도 뉴스를 흘리고 가는데 그러한 뉴스들을 사용자에게 들려주기도 한다. 물론 사용자가 마음에 들어야 하지만…

수선물(Have Something Rep-

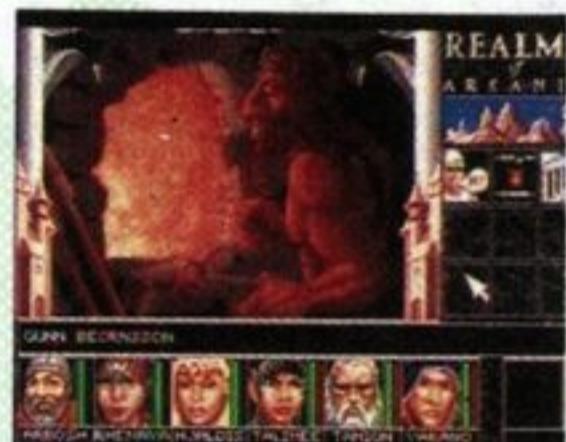
칼이나 갑옷을 수선하는데 사용하는 옵션이다. 인물의 물품 명세서가 나오고 물품들을 수선하는 비용이 함께 나온다. 그중에 하나를 선택하면 대장장이가 수선비가 얼마인지 말한다. 단! 돈을 주고 받는다고 해서 옵션이 그곳에서 끝나지 않는다.

흥정(Haggle) 메뉴

대장장이가 갑옷 수선비를 너무 많이 요구한다고 생각되면 이 옵션과 인물을 선택한 다음 마지막으로 흥정율을 제시하자. 대장장이가 사용자의 요구를 받아들인다면 바로 수선을 시작할 것이다. 물론 대장장이가 비싼 수선비를 요구하지 않았다고 생각되면 에누리율에 0이라고 적어 넣는다.

지하감옥

겉보기에는 별로 이상할 것이 없는 아파트이지만 아파트의 계단들은 지하동굴로 이르는 일종의 길목일 가능성이 매우 높다. 배낭에서 횃불을 꺼내 불을 붙인 다음 주의를 기울이면서 계단을 천천히 내려가도록 한다.

인물은 아카니아 여러 곳을 여행하는 동안 이와 같은 생긴 동굴이나 지하감옥들을 많이 만나게 될 것이다. 이곳에서 인물은 팀의 분할이나 결합(Split and Unite Teams) 같은 게임 옵션

(Game Option) 부분에서 언급된 많은 옵션들에 더하여 새로운 옵션 몇 개를 추가로 얻게 된다.

3 지도의 지역 설명

ARKANIA(아카니아)

게임의 세계인 데레(Dere)에 있는 대륙의 하나로 유럽보다 약간 작으며 남북의 거리가 약 3,000마일, 동서로 가장 넓은 곳의 거리가 1,900마일 정도이다.

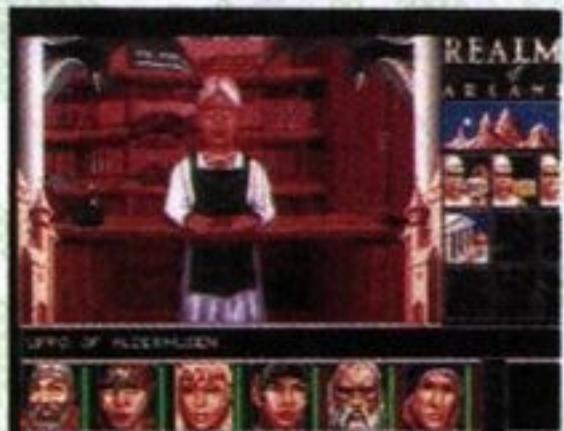
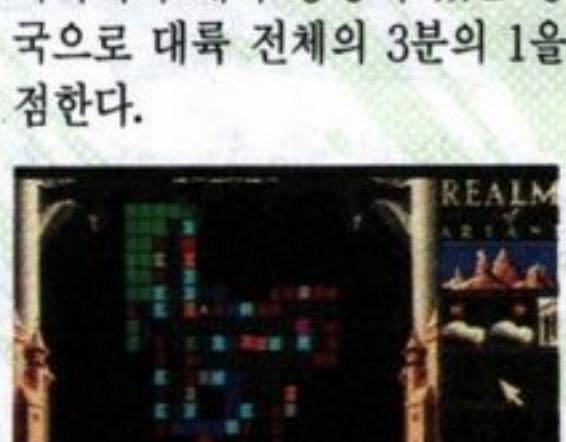
THORWAL(토왈국)

아카니아 대륙 해안의 북서쪽에 위치한 왕국으로 잉발(Ingval)강과 갈스카(Gjalska)강 사이에 있으며 동쪽은 오크족 땅에 솟아있는 산맥으로 경계지어져 있다. 야심만만 한 토 왈인들은 배를 다루는 솜씨가 뛰어나고 위력적인 전투 기술과 호전적인 성격 때문에 두려움의 대상이기도 하다.

AL'ANFA(알안파)

남쪽 바다 해변가에 위치하고 있는 도시국가로 주로 노예무역을 수단으로 살고 있으며 토왈인에게는 숙명적인 적이다.

CENTRAL EMPIRE(중앙제국)

아카니아 대륙 중앙에 있는 왕국으로 대륙 전체의 3분의 1을 점한다.

GARETH(가레쓰)

십만명 이상의 주민들이 살고 있는 도시로 아카니아 도시중에서 가장 크며, 아카니아에서 가장 큰나라인 중앙제국의 수도이다.

GULF OF PREM(프렘만)

토왈국과 프렘사이에 있는 만으로서 토왈 왕국의 중심지 이다. 만 안에는 5개의 섬이 있는데 그 중 두개의 큰 섬이 할란드(Hjalland)와 루닌(Runin) 섬이다.

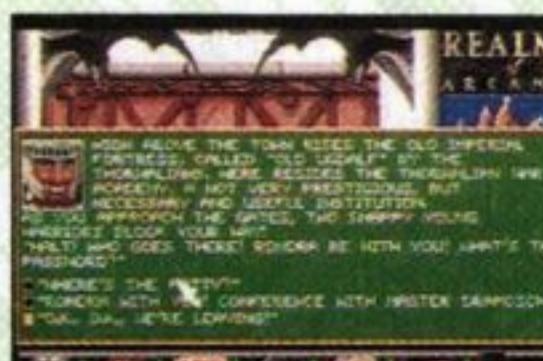
HjALDING GULF(할딩 만)

할도르(Hjaldor) 산맥 북쪽에 위치하고 있는 만으로, 서쪽은 오버쏜 (Overthorn) 과 만렉도(the island of Manrek)에 의해 대양과 격리되어 있다. 할딩만의 해안은 토왈국의 거주지중에서 가장 중요한 곳의 하나이며 프렘만에 이어 제 2의 요충지라고 할 수 있다.

HJALDOR RANGE(할도르 산맥)

할도르 산맥은 할딩만과 프렘만 사이에 위치하고 있어 반도의 등줄기 역할을 하고 있다.

HJALLAND(할란드)

프렘만에 있는 섬들중의 하나이며 라스달(Ljasdahl)이라는 마을이 이 섬의 유일한 거주지이다.

MANREK(만렉도)

길이 약 40마일, 너비 15마일 정도의 섬으로 할딩만의 서쪽에 위치하고 있다. 거주지로는 만린(Manrin) 마을과 브랜딜(Brendhil) 마을이 있다.

NOSTRIA(노스트리아)

토왈국 남쪽에 있는 작고 황폐한 왕국으로, 안더가스트 왕국의 이웃 주와 싸움을 계속하고 있다.

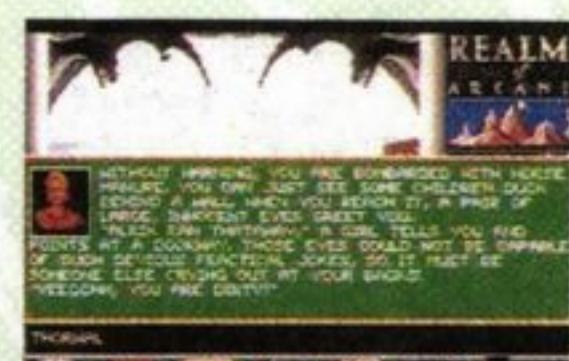
ORCISH LANDS/ ORC SKULL ST- EPPES (오크족 땅/오크 스컬 스텝지역)

토왈 왕국의 동쪽, 초원으로 덮힌 높은 고원지대로써 오크족의 터전이다. 이 지역은 낮고 끝이 뾰족한 언덕들이 많이 산재하고 있는데, 옅은 녹색풀이 깔려 있으며 여기저기 작은 규모의 자작나무군이 흩어져 있다. 소문에 의하면 토왈제국으로 진격하기 위해서 수많은 오크족들이 오크 스컬 스텝지역에 집결하고 있다고 한다.

PHEXCAER(펙스케어)

오크족 땅 한가운데를 똑바로 흐르는 보디르강 둑(The Banks of Bodir River)에 위치하고 있는 아름다운 도시이지만 도둑들의 신에게 헌납되어 있어 수많은 도둑떼들이 들끓고 있다.

PREM(프렘)

해안 계곡에 위치하고 있어서 육지에서는 접근이 불가능하며 주민들은 여러 민족들로 이루어져 있어서 이곳의 집들을 보면 축대위에 세운 장방형 집에서부터 바위 위에 세운 둥근 탑 모양의 집에 이르기까지 그 모양이 각양각색이다. 특히 전투학교와 프렘 브렌디라는 술로 유명한 곳이다.

RUNIN(루닌)

길이 20마일, 너비가 10마일은 족히 되는 섬으로 프렘만 안에 있으며 큰 주거지는 없다.

SEA OF SEVEN WINDS (일곱 태풍의 바다)

아카니아 대륙과 전설의 대륙인 황금 해안(Golden Coast)을 가르고 있는 큰 서쪽 바다로 아주 모험심이 강한 선원 아주 극소수만이 건너는 데 성공했다고 한다.

STONY OAK FOREST(참나무 숲)

참나무 숲은 오크족 땅의 남쪽 경계를 이루고 있으며 이곳에서 자라고 있는 거대하고 울퉁불퉁한 나무들은 어둡고 음산한 분위기를 자아내고 있다. 그러나 집을 짓거나 배를 건조하는 데 매우 좋은 재료가 되기 때문에 나뭇꾼들이 자주 들리는 곳이다.

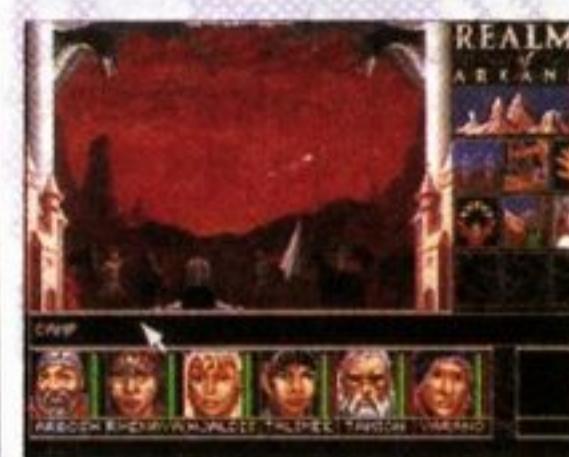
만나야 하는 인물들…

■토월(Thorwal)의 해트만(Hatman).
■오타제(Ottarje)의 조레 아렌슨(Hjore Ahrenson).
■어빌(Orvil)의 움브릭 세븐스톤스(Umbrick Sevenstones).
■펠스틴(Felsteyn)의 이슬라이프 올가드슨(Isleif Olgardsson).
■앙그보더탈(Angbodirtal)의 베오른 흐잘슨(Beorn Hjallasson).
■브레이다(Breida)의 아스그림 토볼드슨(Asgrimm Thurboldsson).
■흐잘랜드의 자존심(Pride of Hjalland)호의 스바픈힐드 에질스도터(Swafnhild Egilsodotter).
■구다순덴(Guddasunden)의 알그리드 트론데스도터(Algrid Trondesdotter).
■반홈(Varnhome)의 엘리안 비덴벡(Eliane Widenbek).

■브렌힐(Branhil)의 티오마 슈바프닐드슨(Tioma Swarfnildsson).
■비드산트(Vidsand)의 라그마 피룬자스도터(Ragma Firunjasdotter).
■클라네프(Clanegh)의 야스마 딘머스도터(Yasma Thinmarsdotter).
■스크잘(Skjal)의 쥬지 터핀슨(Jurge Torffinsson).

4 게임에 방법

롤플레잉 게임시 항상 사용자가 알아두어야 할 것은 무척 많은 곳을 찾아다녀야 하며 각 장소에서 얻은 아이템과 수수께끼, 조언 등을 반드시 메모해야 한다는 점이다. 우선 많은 곳을 돌아다니면서 전에 언급한 술집/대장간 등에서 정보를 얻어야 한다.

토왈에서는 그롤로(Grollo), 스퇴뢰브란트(Stoerrebrandt) 그리고 페라인 신전 건너편에 있는 약초상 미나 무스포라이켄(Minna Musporeiken)의 상점 등을 찾아다니고 여관에서 잠을 자도록 해서 마법사가 지팡이 주문을 얻을 수 있도록 한다.

포윈드(Four Winds) 술집을 찾아 시간을 보내고 있으면 유령선에 대한 아주 흥미있는 이야기를 들을 수 있을 것이다. 여기서 얻은 정보가 그 유령선에 대한 최후의 비밀을 풀어야 할 시간이 되었을 때 아주 중요한 단서가 된다.

도시를 돌아다니다가 분위기를 어느 정도 파악하게 되면, 필요한 물품과 정보를 얻자! 그런 후에 첫번째 지하 감옥으로 내려가서 대원들이 필요로 하는 만큼의 경험을 얻도록 하는 것이 중요하다.

경비병들에게 아주 강한 어조로 드라모쉬 교장을 만나러 왔다고 말하면 낡은 성(Old Fortress)에 들어가는 입구를 알 수 있게 된다. 그는 그가 당면한 문제를 말하고 사용자의 도움을 요청하게 될 것이다. 일단 지하 2층으로 내려가면 목표를 찾기 힘들어지지만 여타 게임에 비해 그렇게 어렵지 않으므로 인내력을 가지고 미로를 찾아보도록 하자.

펠스틴(Festeyn)에 찾아가서 이슬라이프 올가드슨을 만나보고 크레비스, 그리고 아카니아에 살고 있는 사람이나 짐승들에 대해 더 자세히 파악하고 모험의 임무를 알아내도록 한다.

모험의 궁극적인 목표는 전세대의 사라진 영웅 하이겔릭(Hyggelik)의 운명의 칼(Blade of Destiny)을 찾는 것인데 이를 찾기 위해서는 토왈, 오타제, 어빌, 펠스틴, 앙그보더탈, 브레이다, 흐잘랜드, 구다순덴, 반홈, 브렌힐, 비드산트, 클라네프, 스크잘 등의 여러곳을 돌아다녀야 한다. 이들 지역을 돌아다니면서 7장의 지도를 얻은 다음, 지도에 나타난 여러 곳을 돌아다녀야 하는데 비단 육지

뿐만 아니라 바다에서 배를 타고 유령선을 찾아 항해를 해야 한다.

7장의 지도를 모두 찾고 나서는 빌른홈(Vilnhome)에서 펙스케어(Phexcare)로 가는 긴 경로를 찾아가야 한다. 이곳을 통해 하이겔릭의 성의 찾아내서 하이겔릭을 만나면 해트만의 주문을 이야기 해주고 운명을 칼을 얻는 것이다.

하이겔릭은 토왈의 평화와 오크족의 공격에 대비할 것을 부탁하는데 하이겔릭의 성을 떠나 펙스케어로 가기전에 만나게 되는 산의 지하감옥에서 오크족의 문서를 발견하여 내용을 보도록 한다. 그것을 보면 오크족의 심장부는 펙스케이어에서 허밋 호수로 가는 도중에 있음을 알 수 있다.

펙스케이어에서 허밋 호수로 가다보면 오크족과 마주치게 되는데 힘든 전투를 벌여야 한다. 전투에서 승리하게 되면 오크족의 저주로 말미암아 추한 모습으로 변한 하이겔릭의 저주를 풀어줄 수 있는 것이다. 물론 그에게 다시 운명의 칼을 되돌려 주어야 한다. (어째 손해보는 기분이군… 쩝쩝!) 이리하여 긴 게임의 여정도 끝마치게 되는 것이다.

게임을 끝마치며

위저드리 시리즈를 제작한 써텍의 게임으로 한편의 소설을 게임으로 만든 만큼 섬세한 줄거리를 가지고 있다. 어려운 여정 속에서 아이템을 얻는 기쁨과 어린아이와같은 주인공을 성장시켜 게임의 세계에서 나이를 먹게 하고 경험을 쌓아나가는 등 롤플레잉 게임의 묘미를 100% 맛볼 수 있는 게임이라 믿어 의심치 않는다!

앰부쉬

IBM PC						
국내 발매일	93/11/20	장르	전략 시뮬레이션	화면외국어 수준	한글
제작사	마인드 크래프트	용량	2HD 2장	대상 연령	중학생 이상
국내 발매가	35,200원	기타	금성 소프트웨이브 수입 판매	게임 난이도	A Ⓑ C DEF

완벽한 한글화를 구현한 전략 시뮬레이션 게임

포퓰러스/심시티/삼국지 등을 제외한 여타 많은 전략 시뮬레이션 게임이 영문 혹은 일어 자막과 낯선 진행방식, 그리고 우리의 현실에 맞지않는 메뉴 구성으로 말미암아 방법이 재미있다고 하더라도 완벽한 상황 메시지를 이해할 수 없어서 대충의 상황만을 파악을 하여 게임을 진행해 나가야만 했다.

그러나 이 게임 「앰부쉬」는 비교적 쉬운 전략 시뮬레이션 게임의 진수를 보여줌과 동시에 전투 부분에서는 액션적인 요소가 돋보이며 게임의 지형 부분을 확대 아이콘으로 최대 3배까지 확대하여 볼 수 있다.

게임의 배경은 소리노의 숲으로 언제나 칠흙같은 어둠에 휩싸여 침울하고 위험에 가득차 있는 곳이다. 바로 이곳에서 서네반의 부족 돈을 사용하여, 여행중인 공주를 보호하는 것이 사용자의 임무이다.

사용자는 용병 대장으로서 게임을 진행하게 되는데 먼저 로칸, 일타리우스, 세르느반, 그를르즉스, 트윌린 그리고 드로칼의 여섯 부족중 한 부족을 선택하여 단일 작전 혹은 연결 작전 등의 전투를 벌일 수 있다. 먼저 광범위한 지역에 사용자가 자신의 자금을 사용해 병력을 사들이고 사들인 병력을 매복하기 좋은 곳에 배치시킨 다음 시계를 동작시켜 주어진 시간안에 적과 교전을 하여 전투를 승리로 이끌면 된다.

게임을 위한 시스템 조건

80286 이상의 VGA 그래픽 카드 장착 기종과 최소한의 기본 메모리 640KB 이상을 필요로 한다. 그리고 하드 디스크에 게임을 설치하여야 하며 내부 스피커/에드립 카드/에드립 골드카드/프로 오디오 스펙트럼/롤렌드/LAPC-1 롤렌드 MT-32/썬더 보드 등 각종 음악카드를 지원한다. 마우스와 음악카드 그리고 2MB 이상의 연장 메모리(Extended Memory)를 사용한다면 보다 편리하고 박진감 넘치는 게임을 즐길 수 있다.

임무 편집기

게임의 묘미는 뭐니뭐니해도 사용자가 직접 임무/지형/인물/아이템/시나리오를 만들 수 있고 자신이 만든 상황 안에서 그 게임을 즐길 수 있다는 것이다. 사용자가 만들 수 있는 지형이 예약된 벽돌은 생각외로 많은 부분을 차지하는데 명암/색상에 맞추어 256색의 비교적 깔끔한 그래픽으로 지형을 편집할 수 있다. 각 시나리오마다 사용할 수 있는 캐릭터를 선택하면 되는데 각 캐릭터는 각기 서로 다른 공격 무기를 지니고 있으므로 적 캐릭터의 특징을 알고 자신의 캐릭터를 결정한다면 멋진 전투를 펼칠 수 있을 것이다.

블러드스톤

IBMPC	국내 발매일	93/11/20	장르	롤플레잉	화면외국어수준	영어 중
	제작사	마인드 크래프트	용량	2HD 3장	대상 연령	중학생 이상
	국내 발매가	25,000원	기타	금성소프트웨이브 판매	게임 난이도	AⒷC DEF

프롤로그

동화나 신화 속의 비극적인 인물중 하나인 난쟁이(Dwarven)! 작은 몸집, 충성스러운 행동, 혼자보다 무리를 지어다니는 난쟁이들의 독특한 특성 때문에 많은 롤플레잉 게임의 주인공으로도 난쟁이가 등장한다.

특이하게도 지금 소개하려는 블러드 스톤(Blood Stone) 역시, 난쟁이(Dwarven) 족을 주인공으로 한다. 난쟁이족들이 서로 분열하고 다투어 자멸 위기에 처한 긴박한 상황 속에서 그들의 신 로카드가 그들의 모습을 보게 되면서 게임이 시작된다. 하늘에서 난쟁이들이 처한 위기를 관찰하고 그들이 자멸하지 않도록 하는 유일한 마지막 희망이다.

이 게임은 「카말 카드」를 찾아 나서는 것이 목표이다. 가장 평범하며 일반적인 롤플레잉 게임의 전형적인 틀을 보여주는 게임으로 주인공을 포함한 총 4명의 인물이 목표을 위해서 게임상의 많은 지역을 돌아다녀야 한다.

아이콘으로 명령어를 선택한다.

아이템 사용명령을 선택한다.

게임의 화면

이 게임의 화면은 고전 롤플레잉 게임 「매직 캔들」의 게임 화면과 비슷한 틀을 가지고 있다. 화면의 왼쪽 상단에는 그림 영역이 직접 보여지며 오른쪽 상단에는 상태 화면 영역이, 그리고 왼쪽 하단에는 메시지 영역과 오른쪽 하단에는 명령어 영역이 주어진다.

지도 이동 명령을 내린다.

화면의 왼쪽 상단은 일행과 주위 환경의 그림을 보여 준다. 예를 들어 게임을 시작하면, 일행이 동굴에 서 있는 그림이 보인다. 물론, 일행은 곧 한 무리의 광적인 탈도르족을 만나게 된다. 나중에 주인공과 그의 동료들이 신비스러운 천막 선술집에 있는 장면도 나오고 그들이 타르크 지역을 탐험하는 장면도 나온다.

화면의 오른쪽을 보면, 화면의 상단에 상태 요약 상자가 보이는데 가장 위에는 게임 일시가 표시되며 그 아래에는 날씨에 관한 설명이 있다. 날씨는 강과 바다를 헤엄쳐 건널 수 있는 일행의 능력에 영향을 준다. 날씨가 좋을수록 건널 수 있는 가능성이 더 많다. 『Clear(맑음)』가 가장 좋은 날씨이다.

그림 영역 아래가 메시지 영역이다. 이 영역은 내용에 필수적인 사항을 알려주고, 중요한 질문에 대한 대답이 나타난다.

명령어 영역에는 명령어의 주메뉴가 들어 있다. 한 장소에서 다른 장소로 이동하는 동안에 명령어 메뉴는 거의 무시된다. 그러나, 상황이 재미있게 되면, 명령어의 주메뉴를 이용할 수 있게 된다.

아군의 스테이터스를 본다.

자~ 어디로 갈 것인가!

게임의 방법

앞에서 본 화면의 내용을 바탕으로 처음 동굴을 떠나 모험을 시작한다. 무작정 여행을 떠나는 것보다 지도를 통해 원하는 지역을 정하고 그 도시를 찾아 나서는 것이 현명하다.

일행의 지도자인 주인공은 아사렌의 동굴에 사는 난쟁이 부족 족장의 아들이나 딸이 된다. 도입부 장면은 탈도르 전사 부대가 이 부족을 멸망시키는 것과 주인공이 주문 토템과 마법 도끼인 아로텐을 가지고 몇몇의 추종자들과 함께 도망하는 것을 보여 준다.

적이 많을 때는 잽싸게 도망가자!

마도자

I B M P C	국내 발매일	93년/11월 예정	장르	액션	화면외국어 수준	한글
	제작사	소프트 스타	용량	2HD 5장	대상 연령	국교생 이상
	국내 발매가	25,000원	기타	소프트 네트 수입판매	게임 난이도	A®C DEF

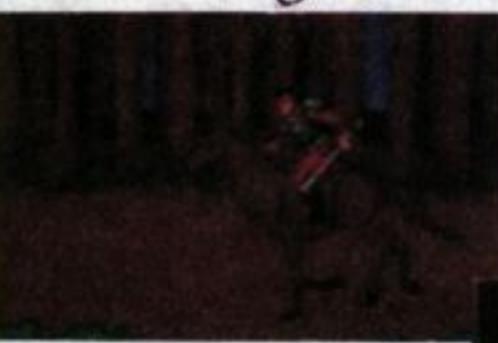
게임소개

최근 인기가 급상승중인 대만의 신작 「마도자」!! 단순한 롤플레잉이 아닌 롤플레잉의 배경 위에서 슈팅으로 진행함으로써 우리에게 신선한 충격을 주고 있다. 또한 무기를 발사하여 적을 공격하는 점에서는 액션 롤플레잉적인 분위기도 물씬 풍긴다.

게임에 들어가서

게임에 들어가면 사방에서 계속 끝없이 나타나는 적을 물리치며 앞으로 나간다. 양귀비같은 여인인지 귀신인지도 나오고 다리도 건너야한다. 아이템도 많이 나오고 무기종류도 많다. (게임이 어려워서일까?) 적은 2~3대 맞아야 쓰러지는데 한 장면 옮길 때마다 여러명의 적이 달려든다. 마치 귀신이 몸에 달라붙는 것처럼…

이 게임에서는 재빠른 공격과 움직임이 키포인트이다. 계속 나타나는 적을 물리치면서 나아가야 하는데 적을 빨리 없애지 못하면 포위당해서 공격당하기 쉽상이다. 상당히 귀찮은 존재이므로 무차별 공격으로 물리치면서 앞으로 가자.

그래픽과 움직임

이 게임은 애니메이션으로 착각할 정도로 부드럽게 움직인다.

예를들어 옷을 휘날리면서 다니는 여인의 경우, 아예 땅에 붙어 다니는듯이 부드럽게 움직이며 배경이 중국이기 때문에 고대 중국인의 모습과 환경에서 친근감마저 든다.

데모 화면

게임을 처음 시작하면 어떤 남자가 한손에는 칼을 쥔 채 말타고 달려간다. 그리고 어떤 험상궂게 생긴 괴물이 입에서 피를 뚝뚝 떨어뜨린다. 조명이 점점 올라가며 징그럽게 웃는 모습이 나오는데 "이녀석을 꼭 내 손으로 꺾어야만 하겠다"라는 신념이 생긴다. 한마디로 상당히 공포스러운 데모이다. 그리고 진시왕릉을 지키는 병사같은 커다란 석상이 문의 양쪽에 서 있는데 위압감을 느낄 정도로 웅장한 모습이다. 그리고 나서 문으로 빨려들어 가는 듯한 시각작용과 함께 게임으로 들어간다.

IBMPC						
I	국 내 발매일	93/11/ 예정	장 르	액션 어드벤쳐	화면외국어 수 준	한글
B M	제작사	소프트 스타	용 량	2HD 2장	대 상 연 령	중학생 이 상
P C	구 내 발매가	17,000원	기 타	소프트네트 수입판매	게 임 난이도	A(B)C DEF

말그대로 폭소로 무장한 전투기 출격 완료!

재미있는 게임 한번 해보실래요? 비행 슈팅 게임 「폭소출격」이 나왔다! 이 게임은 대만의 소프트스타가 만든 슈팅게임으로 박진감 넘치고 이름 그대로 폭소를 자아낸다. 주인공은 둥그런 비행기인데 뒤에 비행기 크기의 3분의 1쯤 되는 태엽이 달려 있어서 기리릭 기리릭거리며 돌아간다.

캐릭터의 크기는 사람 손가락 정도의 작은 크기로 너무 귀엽고 재미있게 생겼다. 수영복을 입은 미녀와 함께 외계인 미녀와의 전투, 선그라스를 끼고있는 햇님, 헬멧을 쓰고 있다가 머리 위로 주인공이 날라가면 벽에 박치기하는 공룡과 빗자루를 탄 마녀 등 기상천외한 캐릭터가 총등장한다.

그러나 겉보기와는 달리 난이도는 높아서 게임을 처음 접하는 사람들은 첫판에서 많이 전사할 것이다.(?) 그러나 중간중간에 풍부하게 지원되는 무기와 생명들이 있기에 어렵게나마 끝까지 갈 수 있을 것이다. 상하좌우로 마구 헤집고 다니면서 끝까지 앞으로 나아가자!! 재미있는 요소들이 너무너무 많기에 꼭 끝까지 가야만 한다!! 무적으로 변신하는 방법을 살짝 알려 드릴께요!

tab+f4키

그러나 아쉽게도 무적으로 변신한 다음에는 무기를 먹을 수 없다. 으으~
배고파서 못살겠다! 나 무적 안할래!!
그래도 꼭 한번 권하고 싶은 게임임에는 틀림없다. 음악도 경쾌하고!
즐거움이 듬뿍 있으니! 아니 좋을소냐!!

꼬리다!

지구에 뭔일 생겼나!

누구나 다아는 소프트스타 로고

RINGWORLD™

Revenge of the Patriarch™

링월드

I B M P C	국 내 발매일	93/10/중순	장 르	어드벤처	화면외국어 수 준	영어 상
	제작사	어클레드	용 량	2HD 6장	대 상 연 령	중학생 이 상
	국 내 발매가	33,000원	기 타	동서 게임채널 수입 판매	게 임 난이도	A Ⓑ C DEF

이 게임은 유명한 SF소설인 링월드를 기본 배경으로 하고 제작되었다. 스토리를 중시하는 어드벤처 게임에서 유명한 SF소설을 채택했다는 것은 일단은 좋은 시나리오를 유저에게 제공한다는데 큰 의미가 있다. 특히「링월드」는 방대한 그래픽 데이타로 인해 상당한 용량이 소요되는 게임으로 모든 움직임들이 애니메이션 처리되었으며 음악 역시 각종 카드를 전부 지원한다. 이러한 강점을 가지고 있기 때문에 어느 누가 해본다 해도 좋은 게임임에는 틀림없을 것이다.

처음으로 등장하는 성의 전경

데모의 한 장면. 우왓! 호랑이다!

관문을 통과하며 게임을 진행한다

첫 관문. 어떻게 하면 주인을 부를 수 있을까?

게임을 시작하면 처음부터 난관에 부딪치게 된다. 주인공은 다음으로 갈 곳이 일정하게 정해져 있기 때문에 문제는 어떻게 진행해 나가느냐이다. 상황을 헤쳐나갈 지혜를 있는대로 다 짜내서 화면에 특이한 것은 없는가, 기계의 작동방법은 무엇인가 등을 날카롭게 알아차려야 한다.

게임중에는 적의 공격도 있을 수 있는데 이때는 빠른 대처방안을 생각해야 한다. 그렇지 않으면 주인공이 죽어버리고 게임이 끝나고 만다. 어드벤처인데도 게임오버가 상당히 많은 게임이다.

메뉴형식의 대화

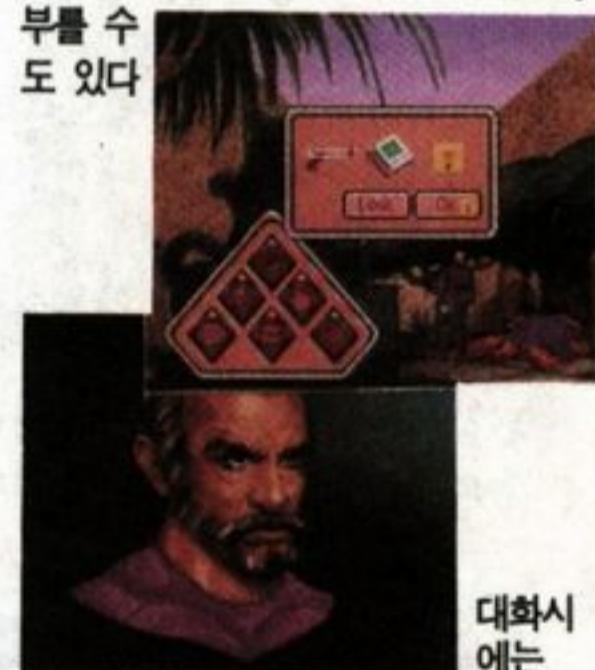
어드벤처 게임에서 가장 핵심적인 것은 인물간의 대화이다. 링월드의 대화방식은 주어진 문장들 중에서 플레이어가 적절한 것을 선택하는 방식으로, 대화할 인물을 만나면 대화 메뉴를 선택해서 대화를 행한다.

상황에 따라 다른 대화 메뉴가 나타나며 나의 대답에 따라 게임의 진행도 큰 영향을 받는다. 대화시에는 상대방의 모습이 직접 나타나는데 상당히 큼직하고 게임 자체가 워낙 용량을 따지지 않으므로 그래픽 감상용 게임으로도 부족함이 없다.

대화의 메뉴를 적절히 선택하라!

호출형식의 메뉴판

링월드에서는 거추장스러운 메뉴판이 화면을 차지하는 일이 없다. 메뉴판은 늘 숨어있으며 플레이어가 필요로할 때만 나타난다. 메뉴는 모두 아이콘 방식으로 좁은 영역에 나타나므로 게임 화면을 많이 가리지 않도록 되어 있고 나타날 때는 게임이 잠시 멈춘 상태가 되었다가 이용하고 나면 곧 사라진다.

메뉴판 그림. 메뉴판에서 부메뉴판을 부를 수도 있다

대화시에는 해당 인물이 클로즈업 된다

성에서의 출발, 그리고…

우선 성에서부터 일을 해결해 나가야 한다. 성에 들어가서 다른 인물들과 대화를 해야 하는데 그중에는 적군도 있고 아군도 있다. 성에서는 일대 접전이 예상되니까 정신을 바짝 차려야 할 것이다.

챔프 게임교실

게임제작 원리구현

게임을 사랑하는 매니아라면 한번씩 생각해보는 게임개발! 무한한 창의력을 펼칠 수 있는 게임의 세계는 매력덩어리 그 자체가 아닐 수 없다. 그래서 챔프는 창간과 동시에 게임개발에 대한 기사를 내보내면서 주로 기초적인 내용만 다루었으나 많은 독자들에게 생각보다 어렵게 다가가 온 것가다.

챔프에서는 한국의 게임잡지가 단지 일본의 게임정보만 전달하는 단편에서 벗어나 게임산업의 근본적인 발전을 도모한다는 차원에서 독자들과 함께 게임개발을 위해 계속해서 노력할 것을 다짐한다.

따라서 챔프에서는 창간 1주년을 맞아「챔프 게임교실」에서는 기초적인 개발 내용을,「RPG 환상사전」에서는 기본적인 기초지식 위에서 펼칠 수 있는 롤플레잉 게임제작 방법을 소개하고자 한다.

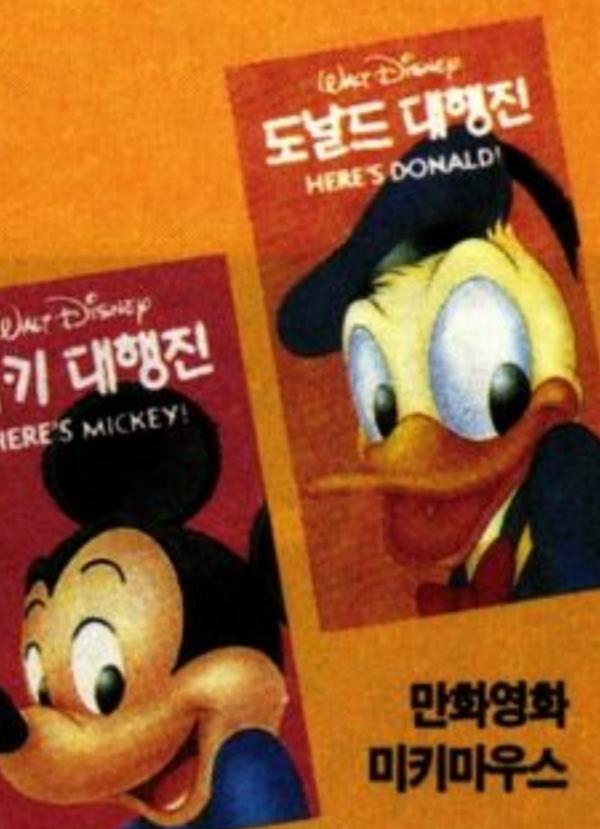
새롭게 변모해 독자분들을 찾아가는 내용들이 조금이나마 도움이 되었으면 한다.

게임제작과 애니메이션

글 : 정재욱(현재 「Ecstasy」게임 제작 팀의 팀장)

게임=애니메이션(이상한 함수관계가 성립되는군…)

우리가 접하는 게임중에서 애니메이션이 등장하지 않는 게임은 거의 없다. 게임을 시작하면 보여주는 프롤로그 데모에서부터 게임안에서의 모든 캐릭터의 움직임은 모두 애니메이션이라 할 수 있다. 만화 영화를 구성하기 위해서 한장 한장을 모두 그린후 번갈아 보여주듯이, 게임에서의 애니메이션도 원리는 원초적(?)으로 만화와 동일하다고 할 수 있다. 그럼, 그 원리에 대해서 알아 보자.

SFC용 미키마우스

만화영화 미키마우스

그래픽 툴을 이용하자!

우선 원리를 쉽게 풀기위해 I-BM-PC를 예로 설명하기로 하겠다. PC에서 애니메이션을 만들기 위해서는 그래픽 유틸리티가 필요하다. 애니메이션을 만들 수 있는 툴(tool)로는 오토데스크사(AutoDesk)의 「오토 데스크 애니메터」나 일랙트로닉 아트사(Electronic Art)의 「디럭스 페인트 애니메이터」 등이 있다. 위의 툴은 초보적인 2차, 3차원 컴퓨터 애니메이션을 가능케 하는 좋은 프로그램이다.

「디럭스 페인트 애니메이터」는 그림을 그리기 쉽고 배우기 쉬운 툴인 반면, 오토 애니메이터는 메뉴들은 복잡하지만 좀 더 다양한 기능들을 갖추고 있다.

이런 툴을 이용해서 여러개의 동작을 이루는 각각의 컷 그림을 그려주어야 한다. 컷 그림을 그린 후에는 툴의 기능을 이용해서, 이것을 연속동작으로 애니메이션 해 볼 수 있다. 단, 이것은 툴이 해주는 애니메이션일 뿐, 진정 게임 제작을 원하는 독자들은 프로그래밍을 작성하는 법을 배워야 할 것이다.

일렉트로닉 아트의 디럭스 페인트 애니메이터

애니메이션 프로그래밍

```
        case IDSABOUT:
            DialogBox( hInst, MAKEINTRESOURCE(ABOUTBOX), hWnd,
                        lpprocAbout );
            break;

        default:
            return (DefWindowProc(hWnd, iMessage, wParam, lParam));
    }
    break;

  case WM_CREATE:
    break;

  case WM_COMMAND:
    break;

  case WM_DESTROY:
    PostQuitMessage(NULL);
    break;

  default:
    return (DefWindowProc(hWnd, iMessage, wParam, lParam));
}
return (NULL);
```

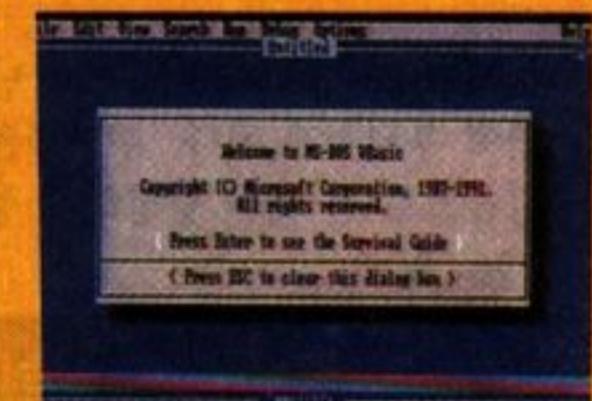
'C' 언어로 작성

```
P0PB        EQU    0DDH    ; Input 4
P0PC        EQU    0DEH
P0CTRL      EQU    0DFH

P1PA        EQU    0ECH    ; Output 3
P1PB        EQU    0EDH    ; Output 4
P1PC        EQU    0EEH
P1CTRL      EQU    0EFH

P2PA        EQU    0F0H    ; Output 1
P2PB        EQU    0F1H    ; Output 2
P2PC        EQU    0F2H
P2CTRL      EQU    0F3H

P3PA        EQU    0F8H    ; Input 1
P3PB        EQU    0F9H    ; Input 2
P3PC        EQU    0FAH
P3CTRL      EQU    0FBH

PDDPA       EQU    0FCH    ; JoyStick Input
PDDPB       EQU    0FDH    ; LCD Data
```

어셈블러

베이직중 속도가 가장 빠른 베이직

프로그래밍을 작성하기 위해서는 컴퓨터 언어라는 것을 배워야한다. C나 어셈블리언어등 게임에 적합한 언어도 있고, 간편하고 배우기 쉬운 언어(베이직)도 있다. 컴퓨터 초보자들은 베이직부터 배워서 개념을 익힌

뒤, C언어와 어셈블리어를 공부하는게 좋을 것이다.(베이직으로 빠른 속도의 프로그램은 탄생하기가 어렵다.)

그럼 프로그램상에서의 원리를 살펴보자. 우리가 흔히 보는 만화영화를 생각해보자. 만화를 자세히 보거나 그 원리를 한번이라도 생각해보신 분을 알겠지만, 여러장의 그림을 미리 그려서 준비한 후, 한장씩 계속 화면에 찍어주는 것이 그 원리이다. 컴퓨터에서의 애니메이션이라고 해서 다를 것은 없다. 컴퓨터로 그린 그림을 여러장 준비한 후에 컴퓨터 메모리에 읽어온 후, 한장씩 화면으로 그려주면 되는 것이다. 옮기는 속도는 우리가 느낄수 없을 정도로 빠르다.

프로그램에서 애니메이션을 하는 순서는 다음과 같다. 컴퓨터의 메모리상에 실제화면과 똑같은 크기의 가상화면을 마련한다. (가상화면은 컴퓨터의 메모리에만 존재할뿐 우리의 눈에는 보이지 않는 기억 장소이다.) 이 가상화면은 애니메이션을 부드럽게 해주는 역활을 한다. 만약 실제화면상에 직접 그려간다면, 그 애니메이션은 보기에 좋지 않게 깜박일 것이다.

이제 마련해둔 가상화면에 배

메모리에서 화면으로 애니메이션 캐릭터가 바뀌는 원리

경과 캐릭터들을 그린다. 그릴때는 순서를 잘 따라야 한다. 가장 먼저 배경 그림을 그리고 나서, 캐릭터들을 그릴때는 순서를 주의해서 그려야 한다. 왜냐하면, 먼저 그린 캐릭터는 나중에 그리는 캐릭터 그림에 의해 가려지기 때문이다. 그러므로, 보기에 가장 화면의 뒤쪽에 있는 캐릭터부터 차례대로 그려야 할것이다.

가상화면에 모든작업이 끝났으면, 가상화면을 실제화면으로 옮긴다. 고속의 전송(데이타의 이동)은 어셈블리어나 씨언어로 작성할 수 있다. 위의 글에서는 길게 설명되었지만, 이 모든 일이 눈 깜짝할사이에 이루어진다.

섬세한 페르시아 왕자의 애니메이션 데이타

예를들어 IBM-PC에서 최근 한창 인기 게임인 '페르시아 왕자 Ⅱ'의 게임을 예로 애니메이션의 원리를 알아보기로 하겠다. 페르시아 왕자에 등장하는 주인공 캐릭터의 움직임은 다른 게임에서는 볼 수 없을 정도로 정교하고 섬세한 동작을 보여주는데, 이것은 애니메이션의 플레임수가 많기 때문이다.

이 게임에서는 보통 하나의 동작(걷기, 달리기, 점프 등)이 약 20개정도의 컷그림으로 이루어지는데, 다른 게임에서는 4-5개의 동작으로 이루어지는 것에 비하면 엄청난 숫자이다. 또한, 비디오로 실제 모습을 촬영하여 움직임을 만들었기 때문에 실제와 흡사한 움직임을 보여준다.

트윈시스템에서 개발 중인 '파더월드'

또한 캐릭터의 애니메이션 에서 중요한 점은 '운동역학'이란 물리적인 법칙을 적절히 적용하는 것도 중요하다. 쉽게 말해 관성의 법칙(마리오 카트에서 커브를 돌때 차체가 코스 밖같쪽으로 밀리는 현상. 이런 현상때문에 게임 플레이어는 자신도 모르게 몸을 좌우로 움직이기도 한다.)과 물체의 낙하 기법(하늘에서 떨어지는 폭타의 속도), 운동 에너지의 전위(페르시아 왕자에서 점프할때 나오는 스피드와 몸동작) 등에 대해서 잘 알아야 한다. 만약 이런 면을 고려하지 않고 게임을 만들게 되면 아무리 멋진 페르시아의 왕자를 만들어도 재미를 느끼지 못할 것이다.

관성의 법칙을 몸으로 체험하자! 마리오 카트!

애니메이션 순서도

배경 데이타의 메모리에 읽는다

애니메이션을 하기위한 준비 공작

애니메이션 데이타를 메모리에 읽는다

주인공 캐릭터의 움직임을 키보드나 조이스틱으로 입력하거나 계산에 의한 캐릭터의 움직임을 지시한다

가상화면에 배경 데이타를 그린다

가상화면에 캐릭터들을 그린다

가상화면을 실제화면으로 옮긴다

챔프게시판

1 텔레파시 퀴즈 당첨자

2 왕창! 와장창 선물퀴즈 당첨자!

♥정 답 : 18 대

슈퍼컴보이 5대 :
김 옥희/
주문정/
천중하/
이지호/
김경호/

협찬 : 호키포키(715-5818)

슈퍼컴보이용 최신 팩 각 1개 :
심전기/
박지호/
우지연/
전구기/
하경구/

3 스포키 퀴즈 응모 요령

최근 인기 급상승에 있는 전화 응답 서비스 『스포키 : 700-7400』의 게임 관련 퀴즈를 만날 수 있습니다. 퀴즈의 정답을 아시는 분은 퀴즈속에 들어있는 날짜와 정답을 관제엽서에 기재하신 후 아래의 주소로 보내주시면 챔프점수300점을 드리겠습니다.

주소 : 서울시 용산구 원효로 1가 116-2 지산빌딩3층 게임챔프 스포키 퀴즈 담당자 앞

4 미니소설 당선자 발표

게임챔프에서 주관한 게임 미니소설 현상대공모가 지난 9월 15일로 마감되었습니다. 이번 공모에는 312통의 재미있는 작품이 접수되었습니다. 또한 기존에 볼 수 없었던 많은 새로운 스토리는 기성 작가들과 비교해 손색없는 많은 작품이 출품 되었으며 게임챔프 미니소설 심사위원단(총7명)의 공정한 심사에 의해 아래와 같이 입상자를 발표합니다.

최우수상 1명 : 현대 슈퍼컴보이 아리스
이상호/

우수상 2명 : 패밀리 게임기 또는 SFC/MD 최신 게임팩 1개
드림플레이어
김영우/
이스 최후의 이야기
양동석/

상문 고등학교 3학년

챔피상 5명 : SFC 또는 MD용 게임팩
천공의 씨앗/정종수(서울시 도봉
전설의 안토니오/이내연(경기도
대륙전기/곽윤석(서울시 강남구
비룡의 전설/정잔구(경기도 수원
신의 기사/박일구(서울시 강남구
차종태/
김정길/
이상 5명

협찬 : 게임유통 ☎ 716-6301

5 챔프 11월호 애독자 엽서 공략 평가 당첨자 발표

애독자 엽서 공략평가를 성의껏 해주신분 5명을 추첨하여 상품을 드리겠습니다. 자신이 공략본 기사를 보고 진행해본 게임만 평가해주세요.

설재형/ 746번지
박용길/
유양수/
이재근/
윤형노/

이상 5명은 IBM-PC게임을 드리겠습니다.

6 당첨자 발표 애독자 엽서 열성 작성자

애독자 엽서를 정성껏 작성해 보내주신분중 선착순 100분을 뽑아 5명을 추첨해 아래와 같이 발표하고 선물을 드립니다. 여러분이 정성껏 작성해 보내주신 엽서는 게임챔프가 더욱 좋은 잡지가 될 수 있는 초석이 됩니다. 여러분의 많은 참여 부탁 드립니다.

이유신/
김정현/
조진영/
이제희/
정유봉/

이상 5명은 IBM-PC게임을 드리겠습니다.

7 잠깐만 『잃어버린 한조각을 찾아라 !』 당첨자 발표

지난호 부록 13페이지에 출제되었던 「잃어버린 한조각을 찾아라」의 정답은 2 번입니다.

당첨자

노영우/

영우군에게는 멋진 '살타사우루스의 모델'을 우송해 드리겠습니다 !

8 'RPG환상사전' 재판 돌입 기념 애독자 퀴즈 잔 치 당첨자 발표

정답 : RPG의 원조는 보드 게임이다.

드래곤볼Z외전-게임팩

유진수/
하종남/
박길수/
이세진/
강찬호/

IBM-PC게임 디스켓

이윤경/
김종구/
이구현/

9 '매니악 맨션2' 발매 기념 잠깐 퀴즈 정답자 발표

정답 : 컴퓨터

이창환/
김경수/
차정민/
김호철/
이부용/

이상 5명 '매니악 맨션2' 게임 디스켓을 드리겠습니다.

10 『올게임 카타로그행운』의 응모 당첨자 발표 안내

올게임 카타로그 93 발매기념 행운의 응모 당첨자 발표는 10월 30일 까지이므로 응모하신 분은 게임챔프 94년 1월호를 참조하세요.

11 드래곤볼z외전 공략본 퍼즐 퀴즈 당첨자 발표 안내

『드래곤볼Z 외전』 발매기념 퍼즐 퀴즈 마감이 11월 30일 까지이므로 응모하신 분은 게임챔프 94년 2월호를 참조하세요.

12 초음속퀴즈

10월호 초음속 퀴즈 당첨자 발표

* 정답 : 스파크스타

수퍼 알라딘보이 롬팩

양시원/

챔프점수

한세종/
이창민/

다음 문제의 정답을 정확히 적어 보내주시는 분 중 정답자 5명을 **추첨하여 1명에게는 수퍼 알라딘보이 게임팩, 1명에게는 패밀리용 조이 스틱을 드리고 나머지 3명에게는 각각 500점을 드립니다.**

문제 CD-알라딘보이에 혜성같이 나타난 게임이 있었으니 그것이 바로 「3*3 아이즈」였다. 챔프에서는 그간 많은 시간을 투자하여 완벽하게 공략 전국에 계신 유저 여러분에게 사은봉사를 실시하였다.
항간의 소문에 의하면 이 시스템을 채택할 수 있다던데… 이 시스템을 이용하여 새로운 시나리오게 도전해 본다고는 하는데…

과연 무엇일까요 ?

보낼곳 : 게임챔프 초음속퀴즈 담당자앞
마 감 : 1993년 11월 30일
발 표 : 게임챔프 94년 2월호

『스포키 게임 퀴즈』 당첨자 명단

700-7400 「스포키 게임 퀴즈」 정답을 보내주신 분들입니다.

김현준/
신주호/
유혁준/
이헌일/
최승준/
최종호/
허재원/

이분들께는 챔프 점수 300점을 드립니다.

13 신진도서 (TEL : 714-9742)

게임챔프에서는 챔프 과월호 및 단행본을 찾는 독자의 편의를 제공하기위하여 용산전자상가 내 '신진도서'를 직판 서점으로 운영하게 되었습니다. 앞으로 지난 과월호 및 단행본을 비롯 제우미디어에서 발행하는 모든 책들이 신진도서에 구비되어 있으므로 많은 이용 바랍니다.

게임챔프의 모든 서적(과월호, 단행본)이 한곳에 모였다 !

신진도서(TEL : 714-9742)

애니비전

애니컬럼

박병호/만화 컬럼리

일본인과 독일인의 전쟁관

조상이 지은 죄의 댓가를 후손들이 계속 지고 나가야 한다는 법은 없다. 그렇게 하였다가는 오히려 그 후손에 의해 새로운 범죄가 다시 일어날 가능성이 생기고 만다. 제 1차 세계대전을 일으켰던 책임을 물어 과중한 전쟁보상금을 독일에게 지웠던 것이 독일민족의 반발심을 일으켜 아돌프 히틀러가 이끄는 나치당이 정권을 잡게 되었던 것이 좋은 사례다.

그러나 다른 사람이 아닌 자기네의 윗세대가 어떤 잘못을 저질렀다면, 최소한 그 일에 대해서는 겸허한 태도를 보이는 것이 예의라고 생각되어진다. 이것은 비단 국제사회에서 뿐만 아니라 개인끼리도 통하는 일종의 원칙이다.

제 2차 세계대전을 일으켰던 나라는 세나라지만, 전후 문제처리에 관해서 세계의 이목은 계속 독일과 일본에 집중되어 왔다. 독일은 제 2차 세계대전에 대해서 아직도 뉘우치는 자세를 세계인들에게 보여주고 있다. 물론, 독일의 통일과 시기를 비슷하게 맞추어 극우세력이 일어서고 있기는 하나 이는 극소수에 불과할 뿐, 독일사람들 대부분은 지금도 나치의 이름을 들으면 치를 떤다.

이에 반해, 일본인들은 왠지 그렇지 않다는 인상을 강하게 주고 있다. 툭하면 자신들이 전쟁중에 저질렀던 범죄를 숨기려고 하고 책임을 지지 않겠다는 식의 발언을 하여 여러나라의 비난을 사고 있다.

「기신병단」에서 일본군이 개발했다는 3대의 로보트와 조종사들

외계인의 하수인이 된 나치스가 개발하는 로보트(「기신병단」에서)

일본인의 민족성, 아마에

일본인의 특이한 민족성을 연구하는 학문인 '일본학'은 요즘 들어 전세계에 퍼져있다. 일본학 학자들에 의하면 일본인의 습성을 설명하는 단어 중 '아마에(甘え)'라는 말이 있다고 한다. 이는 '다른 사람에게 어리광을 부리다, 남에게 기대다' 등으로 해석되는데, 이러한 습성이 뿌리 깊게 박혀있다고 한다.

이러한 '아마에'의 태도는 합리주의에 익숙해져있는 서구인들이 좀처럼 이해하지 못하는 부분 중 하나다.

자신의 잘못을 인정하면서 윗 사람에게 용서해달라고 빈다. 그러면 윗 사람은 시원하게 그 자리에서 용서해준다. 만일 윗 사람이 용서해 주지 않으면 용서해 줄 때까지 끈질기게 빌며, 그래도 용서해주지 않을 경우에는 슬그머니 다른 사람들에게 자신의 잘못을 조금씩 축소하여 선전해 나간다.

일본인들이 전쟁에 대하여 취하는 태도는 이러한 행동패턴의 연장선상에서 해석할 수 있지 않을까 생각된다.

전쟁 책임 전가와 일본 만화

최근에 '전쟁 책임'에 초점을 두고서 몇 편의 일본 만화와 애니메이션을 보았다. 그 중 하나는 우리나라에 「아톰」, 「밀림의 왕자 레오」 등으로 유명한 '데츠카 의 작품으로, 제목은 「아돌프에게 고한다」였다. 이 만화는 1940년대에 한 일본인 유학생이 독일의 게쉬타포에 의해 살해당하고 주인공인 그의 형이 독일인들에게 온갖 수모를 당한다는 내용을 그리고 있다. 여기서 나치스는 악질적인 인간으로 묘사되어 있다.

그리고 애니메이션 「기신병단」에서는 외계인이 지구를 침략하다가 만주에 진격해 있는 일본 관동군의 로보트에 의해 밀리자, 나치 독일과 손을 잡고 다시 일본군에게 도전한다는 내용도 나온다.

그러고 보면 수많은 일본 만화와 일본 애니메이션들이 나치 독일을 악마처럼 묘사하고 있다. 일본군인이 나쁘게 묘사되는 작품은 상대적으로 몇 편 없다. 이런 만화를 보다 보면 자라나는 일본의 새로운 세대들은 어떻게 생각할까? 자기나라의 잘못을 잊어버리고 독일만 비난하는 세대로 자라나게 될까봐 걱정이 된다.

전쟁의 책임은 독일에게만 있다고 주장하고 교육시킨다면 일본은 스스로 국제화의 길을 포기하는 것이 된다

명작 스테이션

은하영웅 전설(1회)

1 이젤론 요새로 향하고 있는 라인하르트의 전함 「브륜힐트」

인류가 우주로 나가 살기 시작한지 벌써 몇 백년인가 지났다. 여러 별에 흩어져 살고 있는 인류를 하나로 통일한 은하연방이 생겼지만, 루돌프라는 군인이 나타나 대중의 인기를 한몸에 받으며 정치 권력을 한 손에 쥐게 되었다. 그는 결국 독재정치를 시작했고, 훗날 은하연방을 없애고 은하제국을 세웠다. 그리고 그를 1대 황제로 하는 골덴바움 왕조가 시작되었다.

은하제국의 독재에 반대하던 사람들은, 은하제국이 미처 개척하지 못한 별들을 찾아 떠났다. 그들은 민주주의, 공화제 정치를 표방하는 자유 행성 동맹을 건설하고,오랜 시간동안 힘을 길러왔다.

그렇게 몇 십 년인가 지나간 끝에 두 세력은 결국 우연히 마주치고 말았다. 그리하여 처음 시작된 전쟁이 150년도 넘는 기간동안 계속되어 왔다.

서로가 서로를 쳐들어가기 위해서는 우주의 좁은 통로인 이젤론 회랑과 페잔 회랑을 이용할 수밖에 없다. 그러나 페잔 회랑에는 페잔 자치구가 있어, 제국도 동맹도 함부로 침범할 수 없다.

그래서 싸움은 항상 이젤론 회랑에서 벌어지곤 했었다. 이젤론 회랑에는 제국군이 건설한 이젤론 요새가 있었는데, 제국은 항상 이곳을 발판으로 동맹에의 침공을, 동맹은 이곳을 빼앗기 위한 공격을 시도해 왔었다.

그런 역사적인 상황 속에서 두 사람의 영웅이 나타나게 되었다. 한 사람은 라인하르트 폰 뮤젤로, 은하제국의 황제에게 어린 누님을 빼앗기자, 언젠가는 황제에게 복수하겠다는 일념으로 군인이 된 사나이. 또 한 사람은 역사학을 공부하려다 우연히 군인의 길을 걷게 된 양 웬리라는 사나이였다.

3. 오벨슈타인을 통해 공격명령을 전달하는 뮤켄베르가 원수

2. 라인하르트가 못마땅한 뮤켄베르가와 프레겔

뮤켄베르가와 라인하르트

제국군의 뮤켄베르가 원수는 이번에 동맹군을 치기 위한 원정 부대를 지휘하기 위해 이젤론 요새에 보내졌다. 그는 부관인 프레겔 남작과 함께 라인하르트 폰 뮤젤 대장이 오고 있다는 보고를 받았다.

"왜 내가 저런 놈의 뒤치닥거리까지 해 주지 않으면 안되느냔 말이다."

"글쎄 말입니다. 자신의 실력은 없이 누님의 도움으로 장군이 된 사나이라니요."

뮤켄베르가도 프레겔도 라인하르트의 실력은 무시한 채, 그의 누나가 황제의 사랑을 받는 후궁이라는 점만을 들어 그를 미워하고 있었다. 라인하르트는 자신의 실력으로 이 지위에 올라왔는데도 불구하고, 많은 사람들은 누나의 덕이라고 오해하는 경향이 있었다. 덕택에 그는 "건방진 금발의 애송이", "스커트 속의 장군각하" 등의 달갑지 못한 별명을 가지고 있었다.

"이젤론 주둔함대, 적을 공격할 준비가 끝났습니다."

동맹군의 함대가 이젤론 근처의 행성 레그니츠아에 숨어있는 것이 발견되었다는 정보를 받고 파울 폰 오벨슈타인 대령은 충직하게 공격준비를 한 것이다. 그러나, 뮤켄베르가의 명령은 '그래? 그럼 출발시켜'가 아니었다.

"그럴 것이 아니라, 지금 오고 있는 라인하르트의 함대로 하여금

4. "너라면 이 지령을 어떻게 하겠나, 키르히아이스?"

5. 싸우기로 결심한 라인하르트

6. 라인하르트 휘하의 로이엔탈(왼쪽)과 미터마이어

공격시키게."

"그러나 그 부대는 멀리서부터 오느라 피로가 쌓인 상태입니다."

"오벨슈타인! 피곤하든 안하든 적과 싸워야 하는 것이 제국군의 임무 아닌가? 즉시 명령을 전하도록 해!"

오벨슈타인은 아무 말도 없이 경례를 붙이고 물러났다. 뮤켄베르가의 라인하르트에 대한 얄미움이 이런 상식 밖의 지시를 내렸음은 그도 짐작할 수 있었다. 그러나 오벨슈타인으로서는 무어라고 반박할 수 있는 계급이 아니었다.

8 파에터 제독은 라인하르트 함대와 싸울 생각이다

7 동맹군은 가스행성 레그니츠아에 숨어있었다

10 파에터에게 쫓겨나 휴게실로 온 양

12 "적이 어디 있다고?" "저… 저기 입니다!"

몰래 가져온 위스키를 양에게 권하는 더스티 아텐보로

9 상관의 생각에 반대의견을 제시하는 양 웬리

13 가스구름 사이로 나타난 브륜힐트

14 양과 라인하르트의 전함이 정면으로 대치했다

행성 레그니츠아

명령을 받은 라인하르트는 불쾌해졌다. 멀리서 오느라 병사들이 피곤해진 상태인데 적을 공격하라고?

"그 분께서는 어쩔 셈이실까?"

"명령을 어길 수는 없는 노릇이지. 그렇지만 무리하게 싸움을 벌이는 것 또한 자살 행위고…"

라인하르트에게 충성을 맹세한 두 청년장교, 볼프강 미터마이어와 오스카 폰 로이엔탈은 이야기를 주고 받고 있었다. 그 때, 통신이 들어왔다. 대장으로부터 행성 레그니츠아에 관한 자세한 자료가 도착했으니 즉시 분석하여 전투에 대비하라는 것이다.

"정말로 싸우실 심산이시군, 그 분은…"

라인하르트가 싸움이 무서워 꼬리를 뒤로 감추고 달아나는 사람이 아님을 다시 확인한 둘은 흐뭇한 미소를 주고받았다.

같은 때, 레그니츠아에서는 동맹군 제 2함대가 강한 바람 속을 헤치며 날고 있었다. 사령관은 파에터 중장이었고, 그의 작전 참모는 양 웬리 준장이었다.

라인하르트 함대와 동맹군의 제 2함대는 서로를 찾아 헤매다가 갑자기, 그야말로 우연한 곳에서 갑자기 마주치게 되었다. 행성 레그니츠아는 수소와 헬륨의 덩어리로 이루어진 별이었고, 그 외에도 여러가지 이유로 레이더가 제 구실을 할 수 없었기 때문이다. 그렇다고는 해도, 눈 앞 몇백미터 거리에서 적의 함대를 발견한 놀라움은, 피차간에 서로 감출 수 없었다.

서로의 모습을 발견한 즉시 각 함대는 포문을 열고 쏘았다. 서로 뒤엉킨 상태에서 싸움이 시작되는가 싶더니, 시간이 흐르면서 양쪽 모두 전열을 가다듬고 제대로 편을 갈라서 주포의 빔을 상대에게 발사하게 되었다.

"각 전함은 이 상태에서 그대로 적과 싸움을 계속할 것"

이 명령을 받은 로이엔탈은 이상하게 생각했다.

지금 이 형태대로 싸우면 숫자가 많은 반란군(제국은 동맹군을 반란군이라고 부르고 있다)에게 이길 수 없는 노릇이다. 왜 이런 식의 싸움을 벌이는 것일까? 전쟁의 천재 라인하르트는 쓸데없는 짓을 하지 않는다는 것을 믿고 있는 로이엔탈은 불안하지만 일단 그의 지시를 순순히 따르고 있었다.

뜨거운 빔이 서로 오가고, 폭발하는 전함도 차츰 늘어나기 시작했다. 바람이 강하게 불던 레그니츠아의 하늘에서, 갑자기 구름이 걷히고 바람도 멈추었다.

"어떻게 된 거야?"

"바람이 멈추었습니다. 싸움으로 공기가 데워진 탓인 것 같습니다."

15 척 전함의 정면에 마주서서도 의연한 라인하르트의 표정

16 양과 라인하르트가 탄 전함은 포화를 주고받으며 스쳐지나갔다

17 "전 함대, 상승하라. 급속히 !"

18 그러나 함대는 전투로 기운이 올라갔다

"좋아, 바람이 없다면 숫자가 많은 우리쪽이 유리하지 !"

파에터는 그렇게 생각하고 있었지만, 양 웬리는 사관학교 후배인 더스티 아텐보로의 옆에 서서 불안한 상상을 하고 있었다. 혹시 적의 계략은 아닐까하는…

바람이 멈추자, 라인하르트는 즉시 명령을 내렸다.

"전 함대 상승 ! 최대한 빨리 위로 올라가라 !"

이번에는 파에터가 멍해져서 하늘을 올려다보았다. '도망칠 생각인가? 지금까지 싸우다가?' 그때, 갑작스레 돌풍이 불기 시작했다. 레그니츠아의 표면이 전투로 발산된 에너지 때문에 반응을 보이기 시작한 것이다.

"제독님, 지금 우리도 상승해야 합니다 !"

"무슨 소리야? 위로 올라가면 적은 우리를 내려다보며 쏠텐데?"

"그럴지도 모르지요, 그렇지만 … 아닙니다, 이 함대의 지휘관은 제독님이시니까요."

"저리 가 ! 방해하지 말고 !"

파에터는 젊은 나이에 장군이 된 양 웬리를 내심 싫어하고 있었다. 그다지 눈에 띄는 훌륭한 군인도 아닌데 벌써 준장이라니, 분명히 실력이 아니라 운으로 승진한 것이라고 그는 양을 평가하고 있었다.

양 웬리는 아무 소리도 하지 않고 물러났다. 아텐보로가 그에게 물었다.

"왜 상승하라는 겁니까?"

"이봐, 이 별은 무엇으로 이루어져 있지?"

"… !"

"그렇지, 헬륨과 수소. 핵미사일 하나면 끝어지… 설마 적에 그런 불장난을 칠 사람은 없겠지만 말이야."

그러나 양의 예상은 틀렸다. 위험한 불장난을 지금 라인하르트는

19 "상승해야 합니다"라고 상신하는 양

20 왜 상승해야 합니까? 이 행성의 구성성분이 무엇이지?

23 "전 함대 퇴각하라…" 공포에 떠는 파에터 중장

22 넘어지는 척 하며 전함을 상승시키는 아텐보로

21 핵융합 미사일 하나가 행성 표면을 향해 발사되었다

24 "이번 지시만은 제대로 내렸군."

정말로 치려고 하는 것이다. 라인하르트가 타고 있는 전함 브륜힐트에서 핵미사일 하나가 레그니츠아를 향해 발사되었다.

"적의 미사일 하나가 발사, 빗나갔습니다."

"바보들! 어디다가 쏘는 거냐?"

파에터가 보고를 받고 적을 비웃을 때, 양은 아텐보로에게 눈짓으로 신호를 했다. 아텐보로는 전함의 조타수에게 다가가서는, 넘어지는 척하며 상승 레버를 밀었다. 양이 타고 있는 전함은 최대 속도로 하늘을 향해 날아오르기 시작했다.

그리고, 얼마 후, 레그니츠아는 불바다로 변했다. 강력한 헬륨과 수소 덩어리의 폭발에 말려든 제 2 함대는 순식간에 5분의 4를 잃고 말았다. 완벽한 패배였다.

"전 함대… 즉시 물러나도록."

아직도 떨리는 가슴을 가라앉히지 못하고 파에터가 명령을 내렸다. 비웃듯이 양은 작은 목소리로 아텐보로에게 말했다.

"이번만은 제대로 명령을 내리는군"

이번 레그니츠아 전투에서 파에터는 한번도 양의 충고를 듣는 일 없이 그를 무시했던 것이다.

25 이기고 온 라인하르트에게 차갑게 대하는 뮤켄베르가

26 내일 전투의 승패를 놓고 내기를 하는 동맹군의 조종사들

27 「제국군 승리」에 건 사람이 더 많았다. 왼쪽이 이반 코네프, 오른쪽이 올리비에 포플린

좌익을 맡은 스커트 속의 대장각하

훌륭하게 이기고 돌아온 라인하르트에게 뮤켄베르가는 칭찬을 한 마디도 하지 않았다.

"자연 현상을 이용해서 적을 누른 것은 공을 세운 것이 아니라 행운을 받은 것이라고 보아야한다. 우주에서의 전투에서 태풍 따위는 없다는 것을 명심하도록."

"알았습니다. 진짜 전투에서는 진짜 싸우는 것을 보여드리겠습니다."

건방지다고 말해도 좋을 만큼 자신있는 태도로 대답한 라인하르트는 뮤켄베르가의 앞에서 물러났다. 뮤켄베르가와 프레겔은 뒤에서 불쾌한 눈빛으로 그의 뒷모습을 쏘아보았다.

그리고 시간이 흘러 어느 새 제국군의 공격일자가 내일로 다가왔다. 제국과 동맹이 싸운 것은 벌써 한 세기도 더 된 일이지만 매번 제국은 쳐들어가고 동맹은 간신히 막아내고, 동맹이 이젤론 요새를 공격하고, 제국은 가볍게 막아낸다는 식의 일진일퇴가 반복되어왔을 뿐, 커다란 변화는 한 번도 없었다.

작전회의에서 뮤켄베르가는 말했다.

"반란군을 무찌르는 이번 작전에서 좌익을 라인하르트 폰 뮤젤 장군이 담당하도록. 좌익은 이번 작전에 있어 가장 중요한 역할을 하게 될테니까."

"제가 좌익을…?"

최근 싸울 기회가 주어지지 않아 불만이었던 라인하르트에게는 큰 행운이었다. 좌익이라면 군의 왼쪽 날개에서 적을 정면으로 공격하는 부대이다. 물론 앞에 나서야 하므로 위험부담도 크지만, 공을 세우기에는 앞에서 싸우는 것이 가장 유리하다. 라인하르트에게는 공을 자꾸 세워 한 발이라도 더 위로 올라가 황제를 무찌르고 누님을 구해내는 것이 목표였다.

"왜, 곤란한가? 싫다면 맡지 않아도 되네."

"아닙니다. 명령이시라면 기쁜 마음으로 좌익을 맡겠습니다."

'왜 저런 애송이에게 그렇게 중요한 역할을 주는 것인가?' 모두들 불만과 걱정으로 웅성대는 속에서 작전 회의가 끝났다.

프레겔이 당황하여 앉아있는 뮤켄베르가의 옆에 바싹 붙어 귓속말을 했다.

"어떻게 저 애송이에게 그런 중요한 임무를…?"

"좌익이 가장 중요한가 어떤가는 내가 결정하는 것 아닌가?"

그 말 속에 들어있는 음흉한 속셈을 알아듣고 프레겔은 안심하여 물러났다.

28 상당히 큰 돈을 포플런에게 건네주는 양

전날 밤

"자아, 이 쪽이 동맹군이고 이 쪽이 제국군. 어느 쪽이 이길 것인가? 돈을 모두 걸어봐."

동맹군의 우주 전투정 스파르타니언을 타고 싸우는 조종사들이 옹기종기 모여앉아 내일 있을 싸움의 승패를 놓고 내기를 하고 있었다. 흰 헬멧에 비해 검은 헬멧 속에 동전이 잔뜩 들어갔다.

"어? 제국군쪽이 훨씬 많은데? 모두 죽을 셈인가?"

죽음과는 담을 쌓은 천재적인 스파르타니언 조종사 올리비에 포플런은 질렸다는 듯이 모두를 둘러보며 물었다. 휴즈 등 그의 친구이자 역전의 용사들이 대답했다.

"아니야, 나야 살아남을 자신이 있지만 우리 군대는 질거다, 이거지."

"그래? 나도 살아남을 자신은 있지만… 그럼, 어느 쪽에 걸까, 나는?"

그 때, 전함 안을 돌아보고 있던 양 웬리가 그들을 보고서 다가갔다. "모두들 굳은 얼굴로 벌떡 일어서 경례를 붙였다."

"무엇들 하고 있는건가?"

"아, 장군님도 거시겠습니까?"

지나치리 만큼 행동이 가볍지만 밉지는 않은 포플런이 돈이 담긴 헬멧 두개를 그에게 내밀었다. 양은 지폐를 꺼내들고 잠깐 고민했다.

"글쎄… 어디에다가 걸까나…"

잠시 양쪽을 쳐다보다가 양은 포플런의 손에 지폐를 쥐어주며 알아서 걸라고 하고는 다른 곳을 향해 갔다.

"어이, 어디 걸거야?"

"그, 글쎄…"

포플런은 잠시 고민하더니, 지폐를 반으로 찢었다. 모두 돈을 찢는 그를 보고 놀라고 있는데, 포플런은 반쪽씩 양쪽에 넣고서는 말했다.

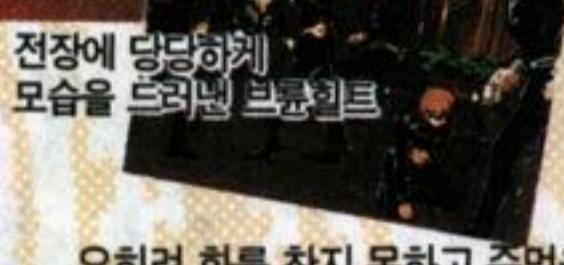
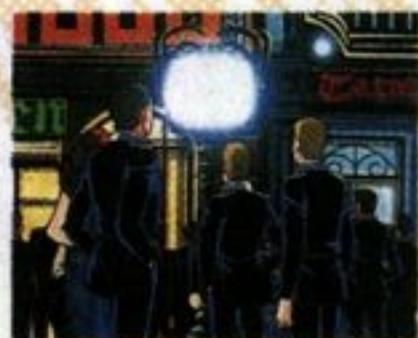
"어느 쪽이 이길는지는 확실히 모르겠어!"

전 회의 중인 제국군 침공부대

라인하르트가 좌익을 맡도록 지시받았다

"좌익이 가장 중요한가 어떤가는 내가 결정하는 것 아닌가?"

라인하르트의 누님에 대해 악담을 나누는 하급 병사들

전장에 당당하게 모습을 드러낸 브륜힐트

아군 속의 적

라인하르트를 미워하는 것은 동맹군보다는 오히려 같은 제국군 안에서가 더 많았다. 그의 재능을 질투했고, 그의 높은 계급을 시기하는 사람들은 모두들 라인하르트의 좋은 점은 무시하고 누나가 황제의 첩이라는 사실만을 크게 떠벌이고 있었던 것이다.

그런 상황 속에서 뮤켄베르가는 라인하르트에게 좌익을 맡아 전투에서 앞장서도록 했다. 물론, 중앙은 뮤켄베르가가 직접 지휘할 예정이었다. 도대체 무슨 꿍꿍이로 그런 것이었을까를 생각하면 절대로 고맙게만은 생각할 수 없는 것이 라인하르트의 입장이었다.

부대를 질서있게 정돈하여 전진하는 제국군의 앞에 드디어 반란군의 모습이 포착되었다. 아직 공격하기에는 멀지만, 동맹군도 제국군 못지 않은 수의 병력을 준비하고서 싸움에 대비하고 있음을 알 수 있었다.

수비 작전을 지휘하는 사람은 로보스 원수였다. 뚱뚱하고 욕심이 많은 사나이였으나, 장군으로서 어느 정도 재질도 가지고 있는 사람이었다. 그는 전 함대를 천천히 전진시키도록 명령을 내렸다.

그 때, 드디어 뮤켄베르가 원수의 첫번째 명령이 내려졌다.

"좌익함대 전진하라."

그 말을 전해듣고서 뮤켄베르가의 속셈을 읽은 라인하르트. 뮤켄베르가의 속셈은 라인하르트의 함대를 미끼삼아 앞으로 내세워 적과 치열하게 싸우게 한 다음, 나중에 중앙과 우익의 함대가 지친 적을 덮치자는 것이었다.

화가 났지만, 그럴 수록 더욱 침착한 목소리로 라인하르트는 명령을 내렸다. 19살답지 않은 성격이었다.

"함대, 앞으로 전진하라."

오히려 화를 참지 못하고 주먹을 불끈 쥐며 자리에서 일어선 것은 20살이 훨씬 넘어 30살을 바라보고 있는 볼프강 미터마이어였다.

"왜 중앙도 우익도 움직이지 않는거야! 이대로 가면 우리 함대는 적의 먹이가 되어버린단 말이야!"

같은 순간, 재미있다는 듯이 총사령관 뮤켄베르가는 중얼거렸다.

"적이 이 먹이를 보고 어떻게 움직일까?"

서로가 긴장하고 있는 가운데, 라인하르트의 함대는 앞으로 천천히 움직이고 있었다.

싸움을 말리는 붉은 머리의 부관

전함대 전함의 싸움에서는 레이저로 승부할 수 밖에 없을것이다. 거기에 백병전이란 상상할 수 없다. 이것은 게임이 아니다

좌익함대만 전진하라는 명령이 내려졌다

"적이 이 먹이를 보고 어떻게 움직일까?" 지켜보는

-국외- 애니정보국

그레이트 신 지상공개 마이트가인 합체

10대 전후 어린이 취향의 로보트 SF물 「마이트가인」. 스토리가 전개되면서 주인공이 타는 로보트 마이트가인이 한 단계 파워 업되었다. 새로이 작곡되었다는 배경음악 「Great Dash」와 함께 주인공이 '렛츠 그레이트 마이트가인!'이라고 외치면 합체가 시작된다. 애니메이션에서 기계류(메카닉)의 변신-합체 장면이 어떻게 디자인되는가가 궁금한 독자분들을 위해 이 지면에 전격 소개한다.

1단계 : 1번-3번 사진. '렛츠 그레이트 마이트가인!'이라고 외치는 주인공의 모습이다.

2단계 : 4번-16번 사진. 분리되었던 6대의 메카닉들이 원형으로 마이트가인을 둘러싼다. 동시에 MG 마크가 홀연히 나타난다. 마이트가인의 다리와 팔에 굉음과 불꽃을 피우면서 5대의 메카닉이 합체를 완료한다.

3단계 : 17번-24번 사진. 마지막 메카닉인 '드릴 특급'이 마이트가인을 추월하며 변형을 개시. 동시에 마이트가인의 양팔이 일단 분리되어 변형된 드릴특급과 합체. 조종석에 있는 주인공이 '그레이트 마이트가인 기동!'이라고 외친다. 동시에 드릴이 갈라져, 그 속으로부터 MG 마크가 나타난다.

4단계 : 25번-29번 사진. 마이트가인의 안면 실드(얼굴가리개)가 닫히고, 합체된 그레이트 마이트가인은 증기를 내뿜으며 머리 위로 주먹을 들어올린다. 이로써 합체 완료.

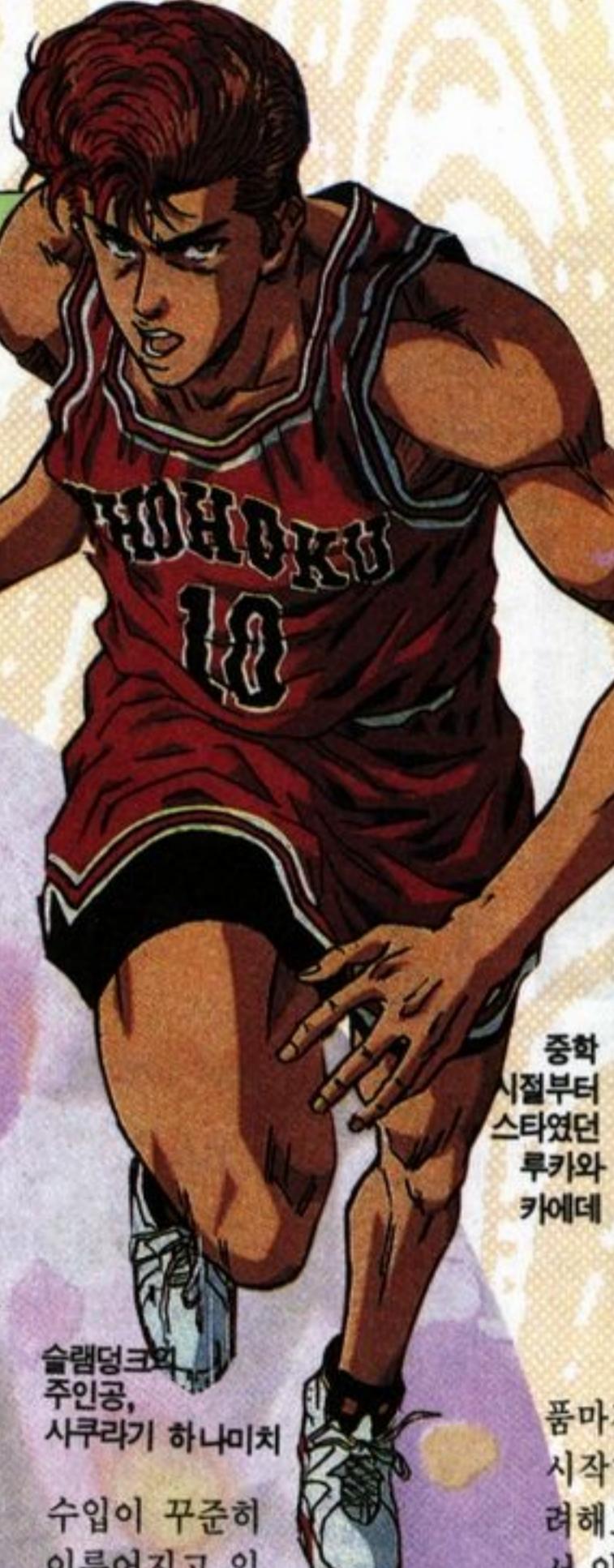
슬램 덩크, 드디어 TV로!

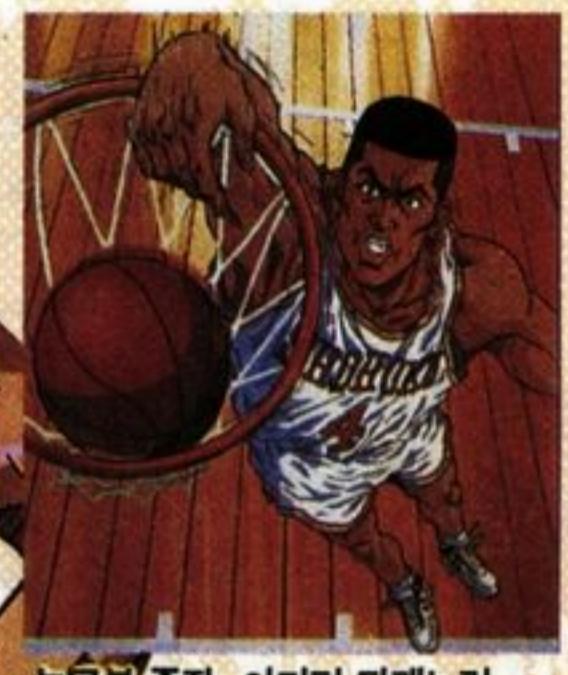
일본의 「주간 소년 점프」에 원작이 연재되고 있고, 한국에서는 「주간 소년 챔프」에 매주 번역되어 나오고 있는 인기 농구 만화 「슬램 덩크」. 한일 양국에서 스포츠 만화로서 인기 절정을 누리던 이 작품이 이제는 TV용 애니메이션으로도 만들어졌다.

지난 10월 16일부터 매주 토요일 저녁 7시 30분마다 25분씩 일본의 아사히 텔레비전을 통해 방영되기 시작한 이 작품은, 주인공 사쿠라기 하나미치의 농구인생을 그리고 있다. 원작과 별다른 차이는 없으나, 지면으로만 보던 것과는 아무래도 차이가 있는지 상당한 관심을 현지에서 모으고 있다고 한다.

머리를 새빨갛게 물들인 괴짜 하나미치는 쇼호쿠 고등학교에 입학하여 아카키 하루코라는 소녀를 만난 이후, 그녀의 관심을 끌기 위하여 농구부에 들어간다. 거대한 몸집의 주장 아카기 타케노리와 중학교 시절부터 이미 스타 플레이어였던 동급생 루카와 카에데 등의 동료들과 함께 주인공은 착착 실력을 쌓아간다. 그리고 전국의 여러 학교에서 훈련을 거듭한 라이벌들을 만나, 그들과의 대결을 통해 점점 농구에의 집념을 불태우게 된다.

이러한 내용을 가진 「슬램 덩크」는 원작이 연재되고 있는 일본의 「주간 소년 점프」에서 인기 1위인 「드래곤 볼」의 자리를 위협하고 있다고 한다. 그 인기의 비밀은 축구나 야구처럼 세계적으로 널리 알려진 스포츠를 다루고 있기 때문일 것이라고 현지에서는 평가를 내리고 있다.

농구부 주장, 아카기 타케노리

중학 시절부터 스타였던 루카와 카에데

슬램덩크의 주인공, 사쿠라기 하나미치

최근 일본의 TV 애니메이션 수입이 꾸준히 이루어지고 있으며, 일본에서 아직 연재가 끝나지도 않은 작품마저도 국내에서 방영되기 시작한 사례가 있었던 점을 고려해보면 만화로 이미 국내에서 인기가 높은 이 작품 역시 약 1년 정도의 기간을 두고 우리나라에 수입될 가능성이 높다.

레이저 디스크로 선보인 빅토리 건담

아직 현지에서도 연재가 끝나지 않은 빅토리 건담

TV 방송도 끝나지 않았는데 레이저 디스크 제작에 들어갔다고 한다 (V건담에서)

토리노 요시유키 감독이 「기동전사 Z 건담」이후 7년만에 만들어낸 건담 시리즈의 TV판 「기동전사 V(빅토리) 건담」이 비디오와 레이저 디스크로 제작되었다.

9월 24일 비디오 제 1편이, 10월 21일 레이저 디스크 제 1편이 발매되기 시작했는데, 발매원은 EMOTION사. 레이저 디스크는 10월 하순에 제 1편을 처음 선보인 이래로 1달에 1편씩 총 13편을 출하할 예정이라고 한다. 레이저 디스크와 비디오 한 편에는 TV 방영시의 4회 분량이 수록되어 있으며, TV 방송 당시에는 모노(mono)로 녹음되었던 것을 스테레오로 다시 녹음하였다고 하니 건담 팬들로서는 반가운 일일 것이다.

일본에서 레이저 디스크로 내놓은 애니메이션들의 대부분은 국내에 음성적인 경로로 유통되고 있는데, 이런 작품들이 되도록이면 양성적인 경로로 들어올 수 있으면 좋을 것이다.

아시아의 전래민화를 22개국이 공동으로 애니메이션화

「중국편-연꽃 공주님」은 胡依紅 감독의 지휘 하에서 제작되었다.

아시아-태평양 지역의 전래민화를 애니메이션화하는 계획이 유네스코 아시아 문화센터(ACCU)를 중심으로 진행되고 있다. ACCU에서는 지금까지 이 지역의 가맹국 22개국과 공동으로 그림책 등을 발간해 온 바가 있었는데, 그 중에서도 옛날 이야기가 실린 그림책에 대한 평판이 좋아 이 계획을 수행하게 되었다고 한다.

이 프로젝트가 시작한 것은 2년 전으로, 22개국으로부터 모인 화가, 애니메이터 등의 기술자가 협력하여 각국의 옛날 이야기를 각각의 문화와 가치관 등이 잘 느껴지도록, 민족성을 살린 애니메이션을 만들자는 것이 기본 취지다. 물론, 각국의 언어로 번역하여 22개국의 사람들이 동시에 보고 감상할 수 있도록 계획되어 있었다. 이 새로운 시도가 성공적으로 수행될 경우, 10년 이상의 기간이 소요될 전망이다.

2년 전에 시작되었던 이 프로젝트의 첫 산물인 제 1편「중국편-연꽃 공주님」이 완성되었다. 세계적으로 유명한 胡依紅 감독의 지도로 상하이 미술영화제작소에서 제작된 이 작품은 중국 전통 회화를 방불케 하는 구도와 부드러운 움직임 등으로 중국 민족의 민족성이 느껴진다는 평가를 받고 있다.

또 만들어지는 장갑기병 보톰즈

리얼리즘 냄새가 물씬 풍기는 분위기로 인기를 얻었던 「보톰즈」 (「장갑기병 보톰즈」에서)

비운의 주인공 키리코 (「장갑기병 보톰즈」에서)

TV 시리즈의 마지막 회에서 애인과 함께 안식의 땅을 찾아 영원히 잠드는 것으로 되어있는 키리코가 다시 전쟁터로 돌아오게 되었다.

83년에 일본에서 방영되었고, 국내에도 책으로 소개되었던 「장갑기병 보톰즈」는 전쟁을 위해 개조된 병사 키리코의 비극적인 운명을 하드 보일드풍으로 묘사한 수작이었다. 지금도 과거의 명작으로서 많은 애니메이션 팬들의 입에 회자되고 있는 이 작품의 속편이 비디오 애니메이션(OVA)으로 제작되고 있다.

무대는 TV 시리즈의 내용으로부터 30년이 지난 아스트라기우스. 전쟁은 아직도 끝나지 않았고, 우주는 종교를 기반으로 하는 비밀결사, 마티알에 의하여 은밀하게 좌우되고 있었다. 그 마티알이 키리코와 그의 애인 휘아나를 다시 전쟁터로 되돌려놓는다는 부분에서부터 이야기가 시작될 예정이다.

총 4편 분량으로 레이저 디스크의 형태로만 발매된다는데, 아무리 복고풍의 바람이 일본 애니메이션계를 휩쓸고 있다지만 이 기획은 너무 심하지 않았나 하는 생각이 든다.

복고풍의 대표적인 사례, 「에이트 맨」

한 세대 전에 연재가 끝난 「에이트 맨(8 Man)」은 일본 뿐만 아니라 한국에서도 인기가 있었다. 국내에서는 어느 작가가 자신의 이름으로 「에이트 맨」을 베껴 당시의 소년잡지에 연재했던 것이다. 벌써 20년도 더 된 일이다.

옛날의 「에이트 맨」은 민완형사가 사고로 죽자, 이를 사이보그로 개조하여 '에이트 맨'이라고 이름 붙인다는 줄거리를 가지고 있었다. 기계이기 때문에 냉정하게 적을 파괴하면서도 인간의 마음을 가지고 있는 까닭에 스스로의 잔학성에 괴로와하는 에이트 맨의 시대로부터 30년이 지난 다음이 비디오 애니메이션 에이트 맨 애프터의 시대적 배경이다.

'기계라는 강철로 이루어진 관 속에 갇힌 인간의 고뇌'라는 테마를 가진 새로운 「에이트 맨」 시리즈가 어느 정도 애니메이션 팬들에게 어필할 수 있을지는 아무래도 내용의 짜임새와 감독의 역량에 달려있지 않은가 생각된다.

사고로 죽게 된 주인공

에이트 맨은 사이보그다

프로그램 때문에 잔인한 행동을 서슴치 않는 에이트 맨이지만…

-국내- 애니정보국

유유백서

스토리 라인

격투장은 어느새 암흑의 가면무도회로 바뀌어 있었다. 하지만 훌륭하게 역전 KO 승리를 올리는 강호. 제1회전은 여섯개의 요괴팀과의 대결을 벌이며 소룡이 아깝게 패하기는 했으나 쏘마와 비영은 연승. 마침내 눈을 뜬 강호의 활약으로 숨가쁜 결전이다.

얼마간 진행된 대회에서 비영은 오른쪽 어깨를 사용할 수 없게 되고 강호의 비장한 무기인 '고스트 화이어'도 쓸 수없게 되어 어려운 상황이 되어 버린다. 한 몸에 머리만 두개인 호우관 형제는 만만치 않은 상대인데…

호우관 형제의 무서운 힘을 피부로 느끼는 강호. 강자는 강자를 알아본다는 뜻일까? 하지만 한단계에서의 실력은 호우관 쪽이 압도적으로 유리하다. 무기화된 형을 자기편으로 만들었다고는 하지만 혼자서 강호와 소룡을 요리조리 피하는 대단함!

파워, 테크닉 이 모든면에서 월등히 우수한 호우관 형제를 꺾을 수 있는 것은 두사람 합동의 힘이다. 소룡이 강호의 고스트 화이어의 힘을 온몸으로 말아 가속을 붙여 필살 영검으로 호우관을 무찌르는 것이다. 실로 2인조 아닌 2인조의 시합이었다. 드디어 암흑무술대회 닥터 랭카스터 팀을 이기기는 했지만 소룡은 중상. 복면전사의 남은 힘도 부족하고 비영은 한쪽손도 쓸 수가 없었다. 그리고 제 2회전에 대결할 마력의 힘을 사용하는 그팀의 실체는 어둠의 전투군단인 악마계의 닌자들이었다. 영령계의 염탐자인 강호가 계속되는 무술대회를 어찌 헤쳐나가나…

장르:액션
발매원:대영팬더+
문의:446-6630

아랑전설 2 출시 10월 21일,

「아랑전설」의 애니메이션이 출시된 데에 이어, 그 속편이 10월 21일 출시되었다고 한다. 「아랑전설」이 비디오로만 나왔다고 하여 의아하게 생각한 이들이 많았는데, 레이저디스크는 1편과 2편을 합하여서 역시 10월 21일 발매하였다고 한다.

중앙만화신문 창간

1993년 10월 6일자를 창간호로 하여 「중앙만화신문(발행인 김찬호)」이 주간지로 창간했다.

「머리로 웃는 만화세상」 출간

제 3회 서울만화전 수상작품집 「머리로 웃는 만화세상」(김영사)이 출간되었는데, 여기에는 수상작 뿐만 아니라 '만화로 보는 만화 역사', '콩트와 함께 읽는 만화' 등의 읽을 거리도 제공되고 있다.

게재되어 있는 만화는 서울만화전 관련작품 80여점과 해외만화 20여점 등 총 100점 정도.

미래용사 가이아스

통키홈비디오에서 선보이는 SF초특급 만화영화 「미래용사 가이아스」. 총 3부작으로 구성된 이 만화영화는 상상을 초월한 미래의 지구가 배경이 되므로 그만큼, 우수한 신병기들과 고도의 과학력을 볼 수 있다.

로봇을 만든 것은 인간이지만 인간과 로봇이 서로 돕고 살던 시절이 있었다.

장　르 : 액션
발매원 : 통키 홈비디오
문　의 : 517-6204

꽃의 전사 티스토 & 분나의 모험

세상은 어른들의 것이고 어린이는 어른들에 의해서 길들여지는 것이지만 주인공 티스토는 우리 어린이들도 세상을 변화시킬 수 있다는 사실을 알려준다.

우물안 개구리처럼 연못 안에만 갇혀살던 분나는 더 넓은 세상이 있을것이라는 꿈을 꾸기 시작한다.

장　르 : 전래동화
발매원 : 통키 홈비디오
문　의 : 517-6204

왕종훈 비디오 테이프 200개 타기
선물 대잔치

우리나라 최고 인기 스포츠인 프로야구! 그러나 안타깝게도 그동안 야구를 주제로 한 만화영화는 너무나 적었다. 이 4번 타자 왕 종훈은 그 동안 야구 애니메이션의 목마름을 충분히 해소시킬 것이다. 챔프에서는 건전한 애니메이션 육성을 위해 과감한 선물 대잔치 코너를 만들었습니다. 이 코너는 누구나 응모할 수 있으며 선물을 자그마치 200명에게 드립니다. 자! 기회는 단 한번 뿐! 많은 응모 바랍니다.

★ 문제

왕종훈은 와일드 피칭으로 유명한데 컨트롤을 조절하기 위해 어떤 연습기를 사용했을까요?

♥ 정답을 아시는 분은 애독자엽서에 기재하셔서 「게임챔프」 이 돌컴 앞으로 보내주세요!

보낼 곳: 게임챔프 이 돌컴 앞(전화번호 필히 기입)
기　간: 11월 15일까지
상　품: 정답자 중 순착순 200명에게 '4번타자 왕종훈 비디오 테이프를 드리겠습 니다.
발　표: 게임챔프 94년 1월호

＊ 단 애독자 엽서를 이용하지 않은 분은 자동 탈락됩니다!

스토리 라인

왕종훈은 야구팀 선배들과 하나에서 열까지 부딪히게 된다. 선배들은 건방지다는 명목 하에 왕 종훈에게 너무나 가혹한 훈련을 시키고 지기싫어하는 왕종훈은 이에 전혀 굴하지 않고 맞선다. 이를 안타까워하는 선배 김팔석은 후배를 감싸주고 싶지만 다른 선수들의 협박이 만만치 않다. 게다가 왕종훈의 입단 이후로 계속해서 벌어지는 거영 단원들과의 싸움을 지켜보던 감독은 팀 워크의 중요성을 강조하며 겉도는 왕종훈에게 지옥훈련을 명령한다.

그의 인내와 천재적 소질로 험난한 관문을 잘 견디어 가지만 왕종훈을 골탕먹이는 일에만 신경을 곤두세우는 야구팀 선배들의 심한 장난으로 시합도중 골이 아는 부상까지 당하는 수난을 겪게 된다. 그러던 어느날 왕종훈과 김팔석의 피칭 연습에 왕종훈이 짝사랑하고 있던 미향이가 문기수라는 사나이를 데리고 나타난다. 왕종훈의 강속구를 쳐낸 문기수는 왕종훈에게 도전을 해오는데…

야구와 사랑하는 여인(?) 미향을 둘러싼 왕종훈과 두 라이벌의 숙명적인 만남이 이루어진다. 문기수의 도전에 천하괴짜 왕종훈은 어떻게 대처해 나갈 것인지…

곧 홈비디오로 여러분을 찾아갑니다.
기대하시라! 개봉박두!

애니평가

건전한 만화임에 틀림없다. 요즘 문제되고 있는 폭력성이라든가 노출을 피하고 있으며 전형적인 스토리안에서 스포츠인들의 집념과 투가 용기를 다루고 있는 애니메이션이다.

애니메이션의 제목이 왕종훈인 것은 아이큐 점프에 연재중인 4번타자 왕종훈을 의식한 것으로 보이며 실제 만화는 판이하게 틀리다. 그래픽은 미국풍에 가깝고 스토리는 전형적인 독고풍이다(독고탁 시리즈).

마구의 종류가 많고 선수들의 플레이 형태가 다양하므로 오락적인 요소는 듬뿍 담겨있는 편이다. 종훈이 노력하는 모습과 주위의 질타에도 꿋꿋이 견디는 모습 등은 이 시대의 나약한 어린이들에게 뭔가 틀림없이 느끼게 해줄 것이다.

불꽃마구, 도깨비 마구, 회오리 마구, 새우등 마구, 골탕 마구, 학다리 타법, 홈런 타법… 여러분은 과연 이 많은 필살기들을 다 외울 수 있을까? 지금 그라운드에 다시 불어닥치는 왕종훈의 열풍(아이큐 점프와는 틀리다) 비디오 가게에도 몰아치려 하고 있다!

＊이 코너는 국내 건전 애니메이션 보급 선두 주자인 애니토피아가 (202-3611)에서 협찬합니다.

풀로 붙여 주세요.

보내는 분

게임챔프

□□□-□□□

110원 우표를 붙여주세요

받는사람

게임챔프 12

서울시 용산구 원효로 1가 116-2 지산빌딩 3층

☎ 702-3211/4 FAX 702-3215

(주)제우미디어

게임챔프 ____________ 담당자앞

140-111

보내는 분(갖고 있는 게임기종)

이름 : 전화번호 : 생년월일 : . . 음력·양력

나이 세 성별 : 남 여

학교(학과) : 학년 :

게임경력 : 약 년

'슈퍼 컴보이 타기 퀴즈' 참가 응모권 붙이는 곳

'챔프점수 10만점 타기' 응모권 붙이는 곳

텔레파시 퀴즈

히트게임차트에서 다음달 국내 '독자인기순위'와 '구매희망순위'를 맞추어 주세요?

순위/구분	독자인기순위	구매희망순위
1		
2		
3		
4		
5		

단, 매달 18일까지 도착하도록 보내주세요. 정확하게 예언을 하신 분 중 1명을 선발, 슈퍼패미컴 1대와 2명을 추첨해 신종 게임팩을 1개씩 드리겠습니다.

〈나도 게임챔프 공략 평가위원〉

게임챔프는 매달 애독자 여러분을 평가위원으로 모시고 완벽한 공략이 되도록 최선을 다하려고 합니다.

이번호 게임챔프의 공략기사중 잘되고 잘못된점을 독자분들이 직접 『공략 평가 점수』를 매겨주세요.(점수는 1~100점 사이에서 채점해주시고 가능하면 본인이 직접해본 게임만을 평가해주세요.)

이 부분에 대해 의견을 보내온 분들중 추첨을 통해 매달 5명씩을 선발 IBM-PC게임 디스켓을 드립니다.

'슈퍼 컴보이 타기퀴즈' 문제의 챔핑 위치는? ( )

※ 반드시 자신이 해본 게임만 평가해 주세요.

이달의 공략기사 평가

점수 \ 게임	란마 ½	에스트 폴리스	톨네코의 대모험	3X3 아이즈	샤이닝 포스 2	록맨 6	아랑전설 2	아랑전설 스페셜	대항해 시대Ⅱ	삼국지 무장쟁패	아카니아 왕국
95~100											
90~94											
80~89											
70~79											
60~69											
59이하											

♥애니비전 '왕종훈 비디오 테이프 200개 타기'의 정답은?

♥게임챔프에 대한 개선 사항은?

♥어떤 기사제목때문에 게임챔프를 구매하셨습니까?

♥게임챔프에 실렸으면 하는 분석.

가정용 게임기 : ________________ 기종 ________________ 게임

일반 오락실용 : ________________, ________________ 게임

♥ 기종에 관계 없이 인기있는 게임은?

♥가장 인기있다고 생각하시는 게임. (알고 있는 항목만 기재)

슈퍼패미컴(슈퍼컴보이)	1.	2.	3.
PC엔진(CD포함)	1.	2.	3.
패밀리(컴보이)	1.	2.	3.
수퍼 알라딘보이(CD-알라딘보이 포함)	1.	2.	3.
IBM PC	1.	2.	3.

♥일반 오락실에서 가장 인기있다고 생각하시는 게임.

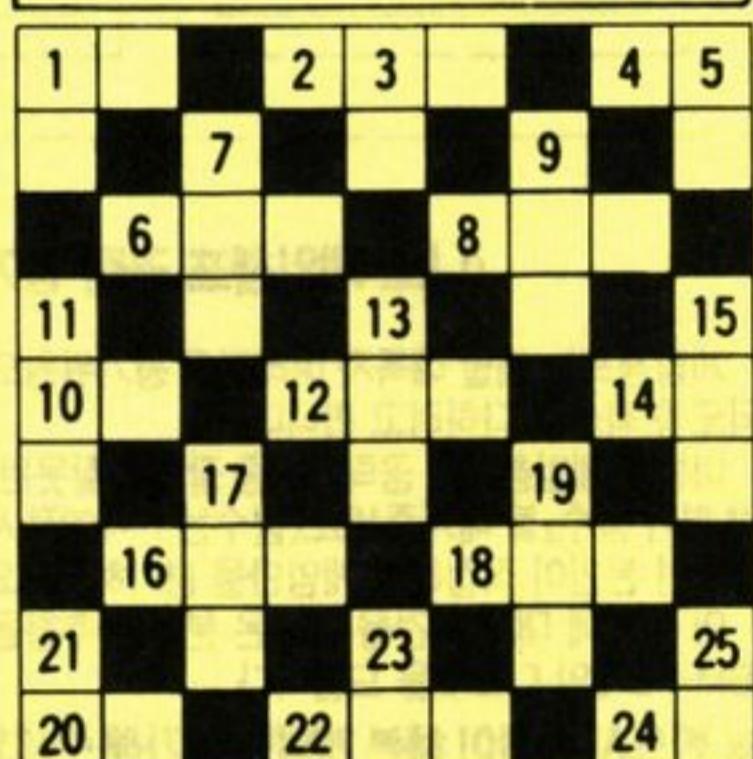
1. ________________ 2. ________________ 3. ________________

♥앞으로 구매 예정인 게임은?

________________ 기종 ________________ 게임/ ________________ 기종 ________________ 게임

♥이번 호에서 가장 흥미있었던 공략 또는 기사.

분석 : ________________ 기사 : ________________

♥지면을 늘려주었으면 하는 난.

♥게임챔프에서 새롭게 신설시켰으면 하는 난.

♥이번 호에서 가장 재미없었던 기사.

♥보너스 환상 특급 퀴즈정답은(　　　　　　　)

♥공략집을 구입한다면 어떤 게임의 공략집을 구입하시겠습니까?

(기종 :　　　　　　) (게임 :　　　　　　)

♥최근 가장 인기있다고 생각되는 캐릭터는? : ________________

♥유 에프 오의 출현장소? ________ 페이지 '유에프오' 출현!

♥ 부록으로 브로마이드를 원하신다면 어떤 게임 또는 어떤 캐릭터가 좋겠습니까? (　　　　　　　)

♥ 제일 갖고 싶은 부록은? (　　　　　　　)

12월호 크로스 퍼즐게임

1		■	2	3		■	4	5
	■	7	■		■	9	■	
■	6			■	8			■
11	■		■	13	■		■	15
10		■	12			■	14	
	■	17	■		■	19	■	
■	16			■	18			■
21	■		■	23	■		■	25
20		■	22			■	24	